Vol.148

ようやくその真の姿が明らかになる!『FFIX』最速&徹底レビュー敢行!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年7月7日発行（隔週金曜日発行） 第6巻第18号通巻144号

電撃 プレイステーション PlayStation

2000 7/7

定価 490YEN



最新情報

HOSHIGAMI
悠久組曲
ハッピィサルベージ
スキャンダル（やるドラDVD）
ドラゴンクエストVII

徹底攻略

ペルソナ2 罰

攻略スタート! 真実を求める本当の自分が、今、加速する!!

スーパーロボット大戦α

ウラワザ、データ、攻略ポイント……すべてを知りたいキミに贈る総力特集!

実況パワフルプロ野球7
エルダーゲート
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書

発売目前! 最速レビューで徹底チェック!!

ファイナルファンタジーIX

アイテムがアビリティを引き出す!? 新アビリティシステムなど、最新情報満載!!



電撃PlayStation Vol.148

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年7月7日発行（隔週金曜日発行）第6巻第18号通巻144号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円 本体467円
T1124601070497
©Media Works 2000　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24601-7/7

Vol.148 ようやくその真の姿が明らかになる!『FFIX』最速&徹底レビュー敢行!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年7月7日発行（隔週金曜日発行）第6巻第18号通巻144号

電撃 PlayStation プレイステーション

2000 7/7



定価490YEN



最新情報

HOSHIGAMI
悠久組曲
ハッピィサルベージ
スキャンダル
（やるドラDVD）
ドラゴンクエストVII

徹底攻略

ペルソナ2 罰
攻略スタート! 真実を求める本当の自分が、今、加速する!!

スーパーロボット大戦α
ウラワザ、データ、攻略ポイント……すべてを知りたいキミに贈る総力特集!

実況パワフルプロ野球7
エルダーゲート
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書

発売目前! 最速レビューで徹底チェック!!

ファイナルファンタジーIX

アイテムがアビリティを引き出す!? 新アビリティシステムなど、最新情報満載!!

電撃PlayStation Vol.148
発行:メディアワークス




Illustrated by Yoshikazu Yasuhiko
第三勢力モード&史実シナリオがプレイ可能!
全勢力で遊べたり、初級者・上級者向けデータ、歴史の再現シナリオや異色の戦場まで、セーブデータが盛りだくさん!
より自由に&史実シナリオ
●全モードの「資金・資源・技術強化」データ
●オデッサを奪還せよ! ●ア・バオア・クーから反撃せよ!
より過酷に&異色シナリオ
●全モードの「資金、資源、技術低下」データ
●ジオンの魂(ザク)でクリアせよ! ●ギレンのみでクリアせよ!
全部で40以上のデータを収録!!
なお、もっと楽しめる特典として、クイズモード、全音声試聴などを多数用意!
プレミアム特典
2000年夏発売予定の「SDガンダム GGENERATION-F」のムービーを先行公開!
さらに…
全10勢力の特製メモリーカード用シール付き!
※このソフトのセーブデータでのゲームプレイ及び、全音声試聴を行うには、プレイステーション専用ソフト「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」が必要です。
マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
バンダイゲームステーション 03-3847-5090[受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●価格はメーカー希望小売価格です。●表示価格は税別になっております。
株式会社バンダイ
コンシューマ事業部
BANDAI



PlayStation®2



の結末。PS2の高画質。
第1弾
SCANDAL
スキャンダル™
6月29日発売 標準価格6,800円（税抜）
プレイステーション 2 専用ソフト
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
SCPS-15001
さあ、2年ぶりに、せっぱつまってみるか。
企画、原案 PRODUCTION I.G
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
ソニー・コンピュータエンタテインメントインフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY


PlayStation
「合言葉は勇気!」
人類史上最大の危機を救え!!
システム、グラフィック、音声、シナリオ、そして演出。
ゲーム要素のすべてが格段に進化したシリーズ第2弾!
BRAVESAGA 2
魂を揺さぶるフルボイス2枚組!
参加声優はなんと100名以上!イベント、バトルなど、
フルボイスでゲームが進行するぞ。
声を合わせてキメ技を叫べ!
NOW ON SALE!!
戦略要素も本格的!じっくり楽しめるぞ!
SLGとしての面白さもバツグン!複数の敵を一気に狙う
マップ兵器や高低差のある3Dマップで、戦略に深みが出るぞ!
時空を越えたコンビネーションクロス!
前作では同作品のキャラに限定されていた合体技、
コンビネーションクロスが作品のワクをこえた
組み合わせで可能に!
ファン感泣!勇者王、ついに出撃!
勇者シリーズ最強最後のヒーロー、GGG(スリージー)参戦!
獅子王ガイやミコトも登場して、キミと一緒に戦うぞ!
BRAVESAGA 2
シミュレーションRPG
7,800円(税別)
好評発売中
謎のプレゼント第3弾!
シークレットプレゼントの賞品、応募先は説明書の中に!!
©サンライズ
©サンライズ・名古屋テレビ
©TAKARA CO.,LTD.2000
—あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
※価格は希望小売価格です
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

CONTENTS 2000/07/07 Vol.148





8 ファイナルファンタジーIX FFIX
巻頭特集
……発売直前……
先行レビュー他、最新情報満載!!

電撃特報
22 HOSHIGAMI （ほしがみ） 沈みゆく蒼き大地
28 悠久組曲 All Star Project





攻略STATION
36 ペルソナ2 罰 早くも序盤を大攻略!!
46 実況パワフルプロ野球7
52 エルダーゲート
56 ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの ～ほか



GOGORPG
70 ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ～ほか





電撃Robot
86 スーパーロボット大戦α
102 RING of RED
106 Velvet File ヴェルベットファイル
110 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書
114 アーマード・コア2
116 SDガンダム GGENERATION-F
118 Gセイバー

120 『PS-ZOIDS』
128 4色奴隷
131 PQ プレイクエスチョン
141 ウラワザデータベース
142 DPSコロシアム
143 まんがはじめて物語 『実況パワフルプロ野球7』
147 電撃コラムス
151 PSの奴隷
162 読者アンケート
163 読者プレゼント
196 『タツノコファイト』
200 『エキサイティングプロレス』
202 電撃NEWS STATION
206 電撃MONO STATION
208 電撃DVD STATION
210 電撃RANKING STATION
212 電撃INFORMATION
214 DPSソフトレビュー
216 新作ソフトバイヤーズガイド
221 次号予告・広告INDEX
223 新作ソフトスケジュール

電撃SOFTSTATION
188 スキャンダル
166 ハッピィサルベージ ～ほか



GAME INDEX

PS

ア RCでGO！……182・215・219
アコンカグア……134
Wu-Tang（ウータン）……217
裏技麻雀～これって天和ってやつかい～……183・218
エキサイティングプロレス……200
SDガンダム GGENERATION-F……116
エルダーゲート……52
OH NO！（オ～ノ～！）……186
オズの魔法使い～Another World～ルングルング……136
お水の花道……219
カ 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書……110・218
ケータイ・エディ……183・219
サ 作曲するんだもん ダンスリミックス編……218
Jリーグ 実況ウイニングイレブン2000……60
実況パワフルプロ野球2000 開幕版……170
City Bravo!～ビジネス編～……185
SIMPLE1500シリーズ Vol.31 THE サウンドノベル……185
SuperLite1500シリーズ おえかきパズル3……217
SuperLite1500シリーズ クイズマスター YELLOEW……217
SuperLite1500シリーズ クイズマスター BLUE……217
SuperLite1500シリーズ クイズマスター RED……217
SuperLite1500シリーズ 数独3……217
スーパーロボット大戦α……86
鈴木爆発……215・219
スタディクエスト 計算島の大冒険……219
スラップ ハッピー リズム バスターズ……64・215・217
仙界大戦～TVアニメーション仙界伝封神演義より～……218
タ タツノコファイト……196
小さな王国エルトリア……215・217
トゥームレイダー4 ラスト レベレーション……174
ときめきメモリアル2 Substories ～Dancing Summer Vacation～……180
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち……70
ハ バーストリック ウェイクボーディング!!……184・219
パーラー！プロ・ジュニア コレクション……185
ハイパーバリュー2800 ハイパーパチンコ……186
ハッピィサルベージ……166
PUNCH THE MONKEY！ルパン三世 パンチ・ザ・モンキー！ ゲームエディション……131
PS-ZOIDS……120
ビートマニア APPEND GOTTAMIX2～Going Global～……186
beatmania featuring DREAMS COME TRUE……185
ピシバシスペシャル3～ステップチャンプ～……215・217
必殺パチンコステーションnow4 俺は熱血冒険王だ!!……219
ファイナル ファンタジーIX……8
FAVORITE DEAR 純白の預言者……178
ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの……56
ブレンド×ブランド<おでかけ合成RPG>……139・218
ペルソナ2 罰……36・215・216
ぼくのなつやすみ……132
ポケットデジモンワールド……186・218
HOSHIGAMI（ほしがみ）-沈みゆく蒼き大地-……22
マ MACROSS PLUS -GAME EDITION-……183・217
ミスタードリラー……66・215・218
むし太郎……219
村越正海の爆釣日本列島2……186
ヤ 悠久組曲 All Star Project……28
ラ ラグナキュール レジェンド……76・218
リベログランデ2……181

PS2

ア アーマード・コア2……114
Velvet File-ヴェルベット ファイル-……106
オールスター・プロレスリング……58
サ Surfroid―伝説のサーファー―……186
Gセイバー……118
実況パワフルプロ野球7……46・214・216
実況ワールドサッカー2000……176
真・三國無双……172
スキャンダル……188・214・216
Sorcerous Stabber ORPHEN 魔術士オーフェン……74
タ TVDJ……62・215・216
フ フレースヴェルグ……138
プロ麻雀 極 NEXT……185
マ マジカルスポーツ GoGoGolf……185
マジカルスポーツ 2000甲子園……186
ラ ライゼリート～エフェメラルファンタジア～……78
RING of RED……102

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MC２…ＰＳ２専用メモリーカード、ＭＴ…マルチタップ、ＭＴ２…ＰＳ２専用マルチタップ、ＰＳ…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

発売直前

ここまでわかった『FFIX』最新情報&先行レビュー

ついに編集部に『FFIX』のCD－ROMが到着！ 今までわからなかった、あんなことやこんなことがついに明らかに。もちろん緊急特別レビューも見逃せない!!







発売日が早まるという前代未聞のウルトラCで、気がつけば発売までであと2週間!! 発表から発売までの時間も短かく、これまでのシリーズで最も待たされなかった作品となった今回の『IX』。発売直前となる今回は、気になる最新情報に加え、特別先行レビューを公開。さらに、読者コーナーの募集告知もあるので要チェック!!

FINAL FANTA

ファイナ

PS RPG	FINAL FANTASYIX ファイナルファンタジーIX	7/7 ▶スクウェア ▶¥7,800（CD4枚組） ▶MC（1ブロック）

召喚獣とアビリティもバッチリ!!

チョコボ 【CHOCOBO】

シリーズには欠かせないマスコット、チョコボの存在をついにキャッチ!! 果たしてその役割は？ ストーリーとの関係は？ まだ謎の多いチョコボの秘密に迫る!!

『FF』シリーズのアイドルキャラ今回の活躍は？

いよいよ姿を現してくれた『Ⅸ』のチョコボ。デザインは前作よりも丸っこくなり、ますます人気が出ることは間違いないだろう。また、『Ⅷ』に引き続き、今度も子どものチョコボ、コチョコボが登場することも判明したのだ。ただ残念ながら、乗り物として以外、どのような形でゲームに関わってくるかはまだわかっていない。しかし、すでに独立した人気を持つキャラだけに、それだけで登場するハズがない。今作ではどんな秘密が!?

■今度のチョコボも捕まえる？

これまでのシリーズでは、基本的にチョコボは捕まえて乗るものだった（『Ⅶ』では戦闘で、『Ⅷ』ではミニゲームで）。そして今回も、チョコボを捕まえようとしている画面写真が公開されている。ストーリー上のイベントなのか、それともミニゲームなのかはまだ明らかになってはいない。しかし、なんらかの形でチョコボを追いかける場面はありそうだぞ。



チョコボ
前作よりも線が柔らかくなった『Ⅸ』のチョコボ。愛嬌のある顔は相変わらず。今回はどんな役割を持つのか？

コチョコボ
こどものチョコボ、その名もコチョコボ。この小ささでは、乗り物として使うにはちょっと残酷な気もするが……。

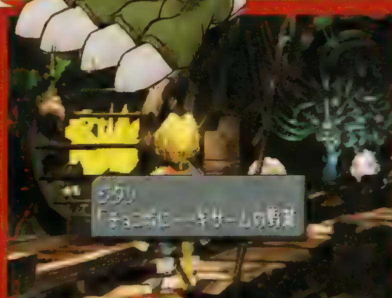


▶写真ではちょっとわかりにくいが、画面に小さく見えている黄色い物体がチョコボだ。

CHECK!

育成要素もあるのか？

チョコボの子ども、コチョコボ登場とくれば、期待できるのが『Ⅶ』にあった育成要素。育成に使われたギサールの野菜も確認されているので、実現する可能性も高いかも？ また、最近のシリーズではチョコボを召喚獣として使える場合も多かった。育てていくことで、召喚獣としての攻撃力や攻撃方法がパワーアップした『Ⅷ』のようなパターンも考えられる!?



◀ここはまさか、懐かしのチョコ房か？

●過去のシリーズでは？

シリーズ伝統のキャラとはいえ、基本的にストーリーに直接関わってくることはなかった。しかし、『Ⅶ』では捕まえたチョコボを育成しレースに出場させることができたし、『Ⅷ』ではポケステのミニゲームとして登場した。とにかくユーザーの記憶に残る存在だったが今回は？



▶本編そっちのけで遊んでいた人も多かった。

召喚獣

【しょうかんじゅう】

世界観にも大きく関わり、戦闘のサポート役だけにとどまらない『IX』の召喚獣。そんな彼らの謎が、ようやく明らかになってきた……。

この世界の鍵を握る、強大な力を持った存在……。

世界観に密接に関わってくるということ以外、何の情報もなかった召喚獣。今回、ようやくその姿の一端が明らかになった。封印され石となった召喚獣、現在は途絶えたとされる、召喚士一族の存在……。さまざまなキーワードが浮かび上がり、その輪郭が見えてきたぞ。ここでは、バハムート、オーディン、アトモスなどのCGをはじめ、召喚獣にまつわるキーワードを解析!!

■世界観に深く関わる重要な存在

世界観とのつながりに関する具体的な情報はまだないが、注目すべきは今回紹介したCG。これらは、戦闘での召喚シーンではなく、すべてゲーム中に流れるムービーシーンなのだ。代表的な召喚獣に関しては、その登場や活躍がCGムービーで挿入される。このことからも、召喚獣の存在がいかに重要になっているかが推測できる。



漆黒の翼が虚空を切り裂く

バハムート



偉大なる竜の王、バハムート。その存在を、『IX』でもようやく正式に確認することができた。今回の世界観ではどのような役割や性格を持っているのかは不明。しかしシリーズでは、召喚獣のシステム導入以来、常に登場し、しかも毎回最強の召喚獣として君臨してきた。今回もやはり、召喚獣の中でもひときわ目立ち、そして強力な力を持った存在となる可能性が高そうだ。また『IV』のダークバハムートや『VII』のバハムート改、バハムート零式など、これまでのシリーズではその同系が登場することも多かった。今回もまた、別のバハムートが登場する可能性があるかも!?



●過去のシリーズでは?

隠し召喚獣を除けば、毎作最強として描かれてきたバハムートは、手に入れるために倒さなければならないことが多かった。今回も戦闘することに……!?



CHECK!
召喚士一族とは?

新しく公開された画面には、召喚士一族という言葉が出てくる。召喚士という職業がある以上、召喚獣は限られた人にしか扱えないと考えられる。また、現在は召喚獣自体も、各地に封印されているように思われるが——。

▶一族は全て封印されたというが







ガーネットは召喚士一族?

ガーネットは、封印された召喚獣の力を敏感に感じ取ることができるようだ。彼女に召喚士一族の血が流れているのだろうか? となると、アレクサンドリア王家こそ召喚士の一族?

斬鉄剣一閃!! 剛鉄の刃が空をも切り裂く!!

オーディン





●過去のシリーズでは？

一撃必殺の能力を持つため、かなりの強敵だった。『VIII』では、ストーリーとは関係のない隠し要素的な召喚獣であり、制限時間内に倒す必要があったのは記憶に新しいところだろう。



愛馬スレイプニルにまたがり、得物の斬鉄剣ですべての敵を切り裂くオーディン。こちらもバハムート同様、シリーズではおなじみとなった召喚獣。シリーズを一貫して、ザコ敵を一撃でせん滅させるという、非常に特殊な攻撃（斬鉄剣）を使用することができた。ザコ相手にはかなり重宝するが、それだけに仲間にすることは難しかった。また『VII』では一撃で倒せない敵には自動的にグングニルでのダメージ攻撃に切り替わる、非常に使いやすい召喚獣だったが、『VIII』では仲間にすると、それ以降の戦闘でランダムで登場するという特殊な存在だった。さて『IX』では？

巨大な口が、人も、魔物も、大地ごと飲み込む!!

アトモス





●過去のシリーズでは？

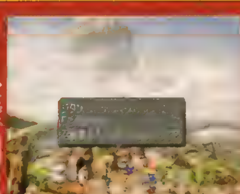
『FFV』では、異次元との接点を持つ正体不明のモンスターとして登場。大きく開いた口が異次元の入口だった。戦闘不能のキャラを異次元に引きずり込むという特徴は変わらない？



『FFV』では、ボスキャラとして登場。召喚獣として登場するのはシリーズ初となる。見た目の通り、体すべてが口になっており、その巨大な口でどんなものでも丸ごと飲み込んでしまう。飲み込まれると2度と戻ってこられないだろう。ムービーでは、どこかの国の騎士を飲み込んでいる。もし敵として登場したら、かなりの強敵になるのは間違いない。自分で召喚した場合、敵をすべて飲み込むという攻撃方法を使いそうだ。ただ、それが単純にダメージを与えるだけのものかはわからない。敵を飲み込んで味方を強制的に戦闘から離脱させる効果を持つことも考えられる。

CHECK! 召喚獣は封印されている？

どうやら、この世界での召喚獣は世界各地に封印されているようだ。彼らが目覚めていく、あるいは主人公たちが目覚めさせていくことがストーリーの大きな軸になりそう。クリスタルとどう関わってくるのかにも注目だ。



▶なぜ、封印されているのかが[illegible]

CHECK! ほかにはどんな召喚獣が？

▼この姿はやはりリヴァイアサン!?



今回紹介した3体以外にも、アレクサンドリアのイメージCGからは、アレクサンダーらしき姿が確認できる。また、画面に封印されている召喚獣は、どうやらその姿からリヴァイアサンと思われるが……!?

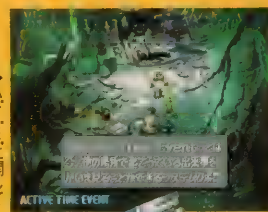
A.T.E.

【アクティブ・タイム・イベント】

買い物や休息でふと街に立ち寄ったとき、ほかのキャラが今何をしているか気になったことはない？　そんな疑問に応える画期的システムが登場!!

操作していないキャラの行動をのぞき見ることができる!!

今回導入された新システム、A.T.E.（アクティブ・タイム・イベント）とは、現在操作していないキャラの行動をこっそり（？）のぞけるという、シリーズでは初の試みだ。発生するタイミングは限られるが、仲間キャラのちょっとしたミニイベントを楽しむことができるのだ。もちろん、ストーリーとは直接関係はないので、まったく見ないで進めることも可能になっている。しかし、ここでのぞいたキャラの行動が、隠しイベントのヒントになっている場合もあるようだぞ!!

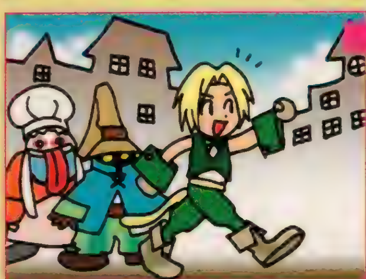


▶A.T.E.に関してはゲーム中でも詳しく解説されるぞ。

■このシステムで、キャラの個性が引き出される!!

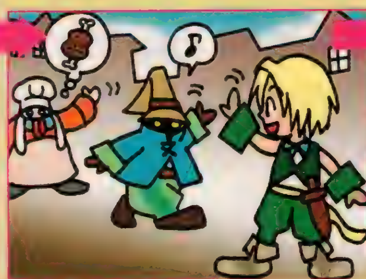
A.T.E.の醍醐味は、やはり仲間キャラの隠された一面をのぞき見られるという点だろう。基本的には、ちょっと買い物したり、昔の仲間と話したりといった些細な出来事が描かれることになるが、そこでそれぞれのキャラの内面が描かれ、より一層キャラに親近感がわくようになっているのだ。こうした積み重ねが、その後のストーリー展開に深みを与えてくれそうだ。A.T.E.は数多く用意されているので、まったく見ないで進めるのはとてももったいないぞ。

［A.T.E.の流れはこうなっている!!］



↑新しい街に到着

A.T.E.は、新しい街に立ち寄ったときなどに発生しやすい。街の中での操作キャラは1人になる。誰が操作キャラになるかは、ストーリーの状況によって変わってくる。

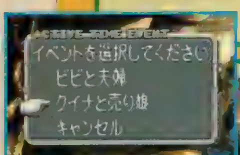


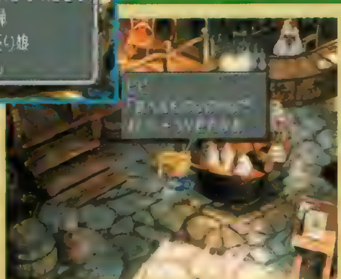
↑それぞれが別行動開始

一緒にパーティを組んでいたキャラが、それぞれの目的をもって、別々に行動するようなシチュエーションになったらA.T.E.が発生するチャンス。このとき、画面の左下に注目しておこう。



他のキャラの行動をチェックできる!!





◀一度に複数のA.T.E.が発生する場合も!!　どれを選ぼうか？

画面左下に「ACTIVE TIME EVENT」の表示が出たら、すかさずセレクトボタンを押そう。これでそのとき他の場所で行動しているキャラの行動をチェックできるのだ。場合によっては、複数のキャラのイベントが発生することもあるぞ。この場合は、見たいイベントを選択することになる。ちなみにA.T.E.の最中は、操作は選んだキャラに切り替わり、イベントが終了すると元に戻る。この間、セーブなどの一部機能は制限されるが、ほんの数分で終わるような短いイベントばかりなので、わずらわしいことはないぞ。A.T.E.は見ておいて損をすることはないので、見逃さないようにしたい。例えば、あるキャラのA.T.E.で、どこかへアイテムを隠すところを見たとする。すると、あとでその場所に行けば、その隠したアイテムが手に入ったりすることもありそうだ。まだ具体的にはどういったことが起こるかは不明だが、見るだけで何かしらのメリットはありそうだぞ。

CHECK!　A.T.E.の発生タイミングとキャンセルを覚えておこう

たとえ画面にA.T.E.の表示が出ても、セレクトボタンを押しさえしなければ、見ないままで先に進むことが可能になっている。このままストーリーを進めてしまった場合、そのA.T.E.はキャンセルされて見られなくなってしまう場合もあるので注意しよう。中には、ほんのワンチャンスでしか発生しない、レアなA.T.E.もありそうだ。また、一度に複数のA.T.E.が発生し、どちらかを選ぶともう一方が消えてしまうという、選択式のA.T.E.もあるようだ。なお一度何かしらのA.T.E.に入ってしまう（対象のキャラに操作が切り替わってしまう）と、そのイベントを終了させるまで、キャンセルすることはできないようだ。



　イラスト／しおやてるこ

[A.T.E.誌上中継]

ゲームで実際に起こる数多くのA.T.E.の中から、ビビとクイナに関するちょっとしたイベントを紹介しよう。さらに、これらのイベントのあと、何が起こるかも予想してみたぞ!!

その1 ビビの買い物

●ビビが、活気のある街でお買い物!!

黒魔道士のビビが、大きな街で買い物をするというちょっとしたA.T.E.だ。舞台となっているのはリンドブルムという、かなり活気のある街のようだ。店先に並ぶものを見て珍しがっているようすから、彼はこれまであまり買い物に出ることがなかったことがわかる。また、ビビの子どもらしさ、純真さなどもうかがうことができるぞ。結局、写真からはビビが何を買ったのかがわからずじまいなのが残念だ……。



▶ここでのA.T.E.はビビのみ わりと序盤で発生するA.T.E.だと思われる。

店に並ぶ品物は、珍しいものばかり!!



▲あちこちを歩きまわるビビ。買わないで見ているだけでも楽しそうな雰囲気が感じられる。



ビビ・オルニティア

また幼い黒魔道士の少年。ふと立ち寄ったアレクサンドリアの町で、ある重大な事件に巻き込まれる。

アフターイベント 大予想

このイベントのオチが見えてないので何とも言い難いが、もしビビが何か特殊なアイテムを買うという内容だったとしたら？　A.T.E.を見てないと売り切れたままだが、これを見ておけばビビが買ったことがわかり、あとでビビが持って来てくれる……という展開も期待できる。ただ買い物するだけなので、とくに展開に変化はない可能性も十分あるのだが……。リンドブルムという街をビビが訪れるときはチェックしよう。

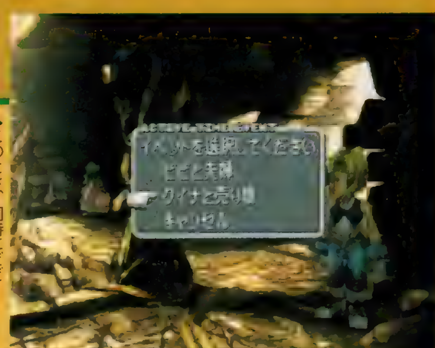
その2 クイナと売り娘

クイナ、無一文で買い物する!!



クイナ・クゥエン

食べることが生きがいの謎の種族、クイナに関するA.T.E.。街でおいしそうなものを見つけるが、どうやらお金を持っていないようだ。それどころか、彼はモノをお金で買うという概念自体を知らなかったようす。売り娘のおばちゃん（？）に叱られているようだが、果たして理解できたのかどうか……。このあと、何やらひと悶着ありそうな気配だ……。



▶このとき、同時にビビのA.T.E.もあるようだ。

クイナ対売り娘、因縁の対決……か!?



▲どうやら何の悪気もないクイナ。売り手から見ると、はた迷惑このうえないが。

アフターイベント 大予想

これまたオチが読めないので予想に苦しむが、結局食い逃げしてしまったのか、それともお金（あるいは代償）を支払ったのかによってずいぶん変わってきそうだ。食べることしかできないクイナが働くことを覚えたのならば、その後ちょっと変わった展開が起こることも期待できそうだぞ。ただ、ヘタをするとクイナの尻拭いをさせられてしまう……、なんて可能性もあるかも!?

FINAL FANTASY IX

アビリティ

【ABILITY】

アイテムを装備するだけで、キャラはさまざまなアビリティを身につける!! 簡単な操作で、しかも奥深いこの新しいシステムを徹底分析!!

アイテムを装備して、キャラの眠れる才能を引き出せ!!

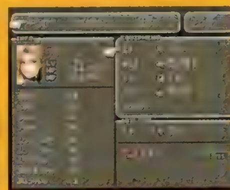
アビリティとは、キャラの戦闘での特性を決定付ける特殊な能力。シリーズではもうおなじみの要素であり、『VII』ではマテリア、『VIII』ではガーディアン・フォースを媒体にして修得してきた。そして今度の『IX』では、なんとアイテムを装備するだけで修得可能。武器や防具を身につけることで、そのキャラに眠るさまざまなアビリティが引き出されていくのだ。ここでは、そのアビリティ修得について、詳しく紹介しよう。

●アビリティ修得の流れ

アイテムを装備
▼
アビリティが引き出される
▼
戦闘で経験を積む
▼
そのアビリティが自分のものに（以降、アイテムを外してもそのアビリティは使用可能）
▼
たったのこれだけ!!

■簡単かつ奥深いシステム

シリーズを重ねるにつれ、しだいに複雑化していったアビリティシステム。キャラの自由なカスタマイズができるようになった反面、そのアビリティシステム自体を理解するのが大変という欠点もあった。しかし今回の『IX』では、装備品の付け替えという、RPGでは当たり前のシステムと融合。装備の付け替えとアビリティの付け替えを運動させることで、システムをシンプルにして、奥深い戦略性を生み出しているのだ。



▶システムの把握は簡単。でも戦略性は高い。

[まずは、アビリティ画面をチェック!!]

キャラの顔グラフィック、レベル、名前、HP、MPを表示。魔法はMP制であることがわかる。名前が変更できるかどうかは、まだわかっていない。



キャラのステータスもかなりスッキリしている。シリーズおなじみの「運」のパラメータは廃止されたようだ。新しいところでは、「気力」というパラメータが追加されている。精神力のようなものだろうか？

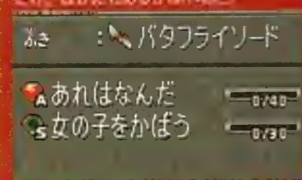
ここでは、装備しているアイテムが表示される。装備できるのは、ぶき、あたま、うで、からだ、アクセサリの5種類だ。装備を付け替えたい場所を選択すると、装備できるアイテムの一覧が表示される（写真は、ぶきの選択画面）。

選択しているアイテムから引き出されるアビリティを表示。ただし、キャラによっては、そのアビリティを使用できない場合もある。

CHECK! アビリティの種類

アビリティ名の前にあるマークに注目。マークには「A」と「S」の2種類があり、それがそのままアビリティの種類を示していると推測できる。詳しくは不明だが、「A」は戦闘中コマンドとして表示されるもの、「S」は戦闘中常時（またはランダム）効果を発揮するものではないだろうか？

▼確認できた種類は「A」「S」の2種類だけ。ほかにもあるかは不明だ。



ステップ1 アイテムを装備して、アビリティを引き出す

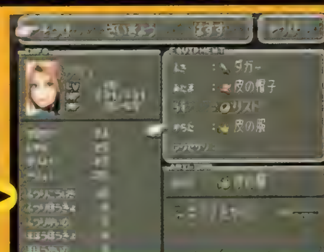


アビリティを引き出すには、まずはアイテムを装備することから始めなくてはならない。とにかく何でもいいのでアイテムを装備すれば、そのアイテムに応じたアビリティが引き出され、使えるようになるのだ。引き出されるアビリティはアイテムごとに異なっているが、キャラによっては、そのアビリティを使えない場合もある。ちなみに装備できるアイテムは、武器やアクセサリなど、一度に5つまで。これにより、複数のアビリティを同時に使うことも可能だ。

ジタンが皮の服を装備

▼防具をまだ装備していない状態のジタン。ここで装備を選び、皮の服というアイテムを装備すると……。





「女の子をかばう」のアビリティが引き出される!!

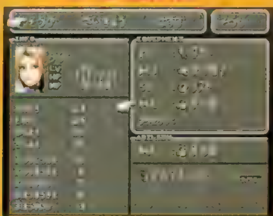
▲「女の子をかばう」というアビリティが引き出された。さすがジタンらしい。

ステップ2 使えるアビリティは、キャラクターごとに異なる

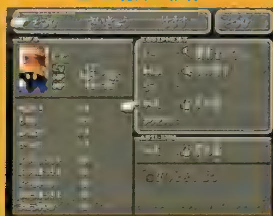
同じアイテムを装備しても、キャラによってはアビリティが引き出されないこともある（下の例を参照）。これは、そのキャラがもともとその資質を持っていないということなのだ。これにより、最終的にはキャラごとの特徴がハッキリと決まってくる。極めてしまえば誰でも同じような能力になる、これまでのシステムの弱点も克服されているのだ。

例えば…
皮の服
▼
「女の子をかばう」

ジタンはOK!!



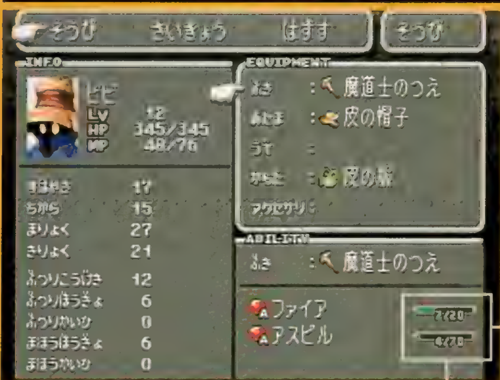
ビビはNG!!



キャラの職業や個性に合ったアビリティを覚える



ステップ3 戦闘を繰り返し、アビリティを自分のモノに!!



バーがMAXになったらアビリティをゲット!!

アイテムを装備することで引き出されたアビリティは、そのアイテムを外すと当然使えなくなる。しかしアイテムを装備したまま戦闘を繰り返せば、そのアビリティをマスターすることができるのだ。マスターしたアビリティは、アイテムを外しても残り、以降はいつでも使えるようになる。こうして多くのアビリティを修得していくというコレクション的な楽しみ方も用意されている。ちなみにアビリティの横にあるバーが、マスターするまでの目安。このバーがMAXになれば、もうアイテムを外しても大丈夫!!

APバー

それぞれのアビリティの横にあるバーがMAXになれば、アイテムを外しても使用できるようになる。過去のシリーズ同様今回も敵を倒すことで入手することになりそうだ。APをたくさん得られる敵も出てくる？

CHECK! 魔法もアビリティの1つ？

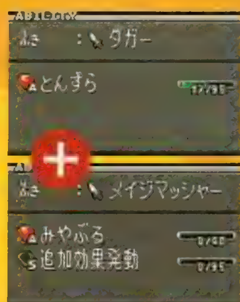
ここで注目したいのは、魔道士のつえで引き出されるアビリティ。ファイア、アスピルといえば黒魔法の1つ。つまり『Ⅸ』では、魔法もすべてアビリティとして考えられていることが推測できる。ただ、前述したとおりキャラによっては使えない場合もあるので、魔道士のつえを装備すれば誰でも使えるというワケではなさそうだ。

ファイア
アスピル

▲魔法はアビリティの1つ　アイテムで引き出され、使用にはMPを消費する

[アイテムの合成も可能]

アビリティ関連のシステムとは直接関係はないが、『Ⅸ』ではアイテムの合成も可能になっている。これは、アイテム同士を合成して、まったく新しいアイテムを作り出すシステム。合成によって生まれ変われば、また違ったアビリティが引き出される可能性だってあるのだ。不要になった（アビリティをマスターした）アイテムは合成の素材として再利用し、効率よくアビリティをマスターしていこう。



ダガー＋メイジマッシャーでバタフライソード完成!!

新しいアビリティをゲット！

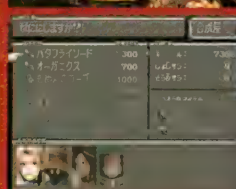


合成のほんの一例を紹介しよう。「とんずら」を使えるようになるダガーと「みやぶる」＆「追加効果発動」が使えるようになるメイジマッシャー。この2つを合成することで、バタフライソードが完成するのだ。これで、攻撃力の強化をするとともに、新しいアビリティ「あれはなんだ」を引き出すことが可能になった!!

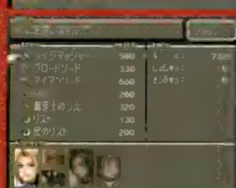
CHECK! アイテムの合成は合成屋でできる!



◀合成屋。通常のお店が合成屋を兼ねる場合もあるぞ。



◀合成後のラインナップが並ぶ。選ぶと、何が必要かがわかる。



◀必要なアイテムは、お店で買うなどしてそろえるようにしよう。

アイテムの合成は、世界中のいたるところにある「合成屋」と呼ばれるお店で行うことになる。ただ、合成できるアイテムはお店ごとに異なっていて、なんでもかんでもいらないアイテムをすべて合成の素材にすることはできないのだ。具体的には左の写真のように、合成後のアイテム一覧（ラインナップはお店ごとに異なる）を選び、それに必要なアイテムとお金を支払うという形になる。これまでのシリーズで言えば、『Ⅷ』の武器強化を思い浮かべるとわかりやすいだろう。ただ、基本的に合成によって完成するアイテムは、通常のお店では手に入らない珍しいものが多い。素材に使えるアイテムはしっかりチェックしておき、捨てずに持っておこう。

FINAL FANTASY IX



FFIX先行レビュー

DPSソフトレビュー 出張版

7月7日の『FFIX』の発売を目前にひかえ、ここではDPSソフトレビューの特別編をお届けしよう。おなじみのメンバーによるレビューだが、今回はDPSのモットーとする「クリアしてからレビュー」には、時間が少し足らなかったため、プレイ途中の"印象"をお伝えしていく。なお"印象"を正確にお伝えするため、文字数を大幅に増やしてみたので読み応えもあるぞ。

渡部雅人

創刊以来、本誌を支え続ける編集長。豊富なキャリアとあふれる愛でゲームを評価。『FF』シリーズは、初期の作品から、仕事、趣味の両方で携わっている。

なんでもゆうこ

ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとのことでハデに驚くゲームジャンキー。キレイなもの、カッコイイものが好きな典型的なミーハー。

本郷直樹

ゲームのしすぎで何度も進級を逃した大学7年生。リズムゲームとギャルゲーをやっているときだけ幸せそう。もちろん大作と呼ばれる作品もひと通りプレイしている。

青毛野郎

みごとに染めた青色の髪の毛がトレードマークの熱血ゲーマー。気に入った作品は、不眠不休でブッ倒れるまでやり続ける。RPG、SLGが大の好物。

Z佐藤

『FFVII』、『VIII』と本誌攻略班を務め上げたベテランゲーマー。RCG以外ならなんでもこなす、まじめで頑固なオールマイティプレイヤー。

渡部雅人

●好きなキャラ **ガーネット**



PLAY DATA
●プレイ時間……約16時間
●『FF』歴…『I』〜『VII』クリア 『VIII』途中まで

直感的に「IX」は楽しめそうな予感がしていたが、そのとおりでした。今はとにかく先の展開が知りたい。アビリティ収集も楽しい。

『FF』クリスタルシリーズの魅力をすべて盛り込んだ作品

■PSの限界に挑むテクニックとセンス

これを書いている時点でのプレイ時間は約16時間。4枚あるディスクのうちの2枚目の、ようやく前半にさしかかった段階だと思う。まず、序盤の出し惜しみのないムービーの数々にびっくり。カメラワーク、モデリングともに優れたムービーが惜しげもなく流れる。しかも、状況説明をするため、その場の雰囲気を伝えるため、ハラハラさせるためなど、通常のポリゴン画面では伝わりにくいものを伝える手段として、うまく使われている。流れるタイミングもいい。戦闘シーンは4人同時に戦えることの意味は大きく、戦略の幅も広がり、深みが増した。思えばSFCまでの『FF』がそうであっただけに、個人的にはうれしい復活だ。戦闘のエフェクトなどに関しても、おそらくPSの能力を限界まで引き出していると思われ、成熟したPSソフトで遊んでいるという感じがする。また、アビリティをはじめ、復活したいくつかのシステムも、一本調子になりがちな戦闘にアクセントをつけており、敵とエンカウントすることがそれほど苦にはならない。CDのアクセスも速くて良い。肝心のストーリーはどうかといえば、個人的には序盤の2〜3時間は、それほど大きくのめり込むことはなかった…。

■じわじわとしみ込むように楽しくなる物語

操作法、システムなどが体になじんできた頃に起こる、ビビに関するイベントあたりから、少しずつ世界に引っ張られ始める。いくつかの謎がゆっくりとその核心に向けて動き始めるのだ。ここまで来ると、ストーリーの流れを追って先が知りたくなってくる。ゆっくりとしみわたるように楽しくなっていき、世界になじめば細かいところにも目が行くようになる。魔道士、騎士、飛空艇、チョコボ、モーグリ…。『FF』シリーズのサブキーワードともいえるこれらの要素が『IX』にはふんだんにある。まだ使えないが召喚獣も呼べるらしいし、クリスタルも出るようだ。それらの存在が妙にうれしく感じてくる。

■新しいけどどこか懐かしい世界

ゲームの内容は別にして、最近PSで発売された『FFVII』『VIII』は、『FF』シリーズと考えると少しだけ異質な感じがした。だが『IX』に関しては意外とすんなり受け入れられた。それはたぶん、過去の『FF』と共有した時間を思い起こさせてくれる要素が『IX』にあるからだろう。過去の『FF』シリーズが、自分を通して『IX』とつながる。新しいけどどこか懐かしい、そんな『IX』に「おかえり」と言ってあげたい。

なんでもゆうこ

●好きなキャラ **ジタン**



PLAY DATA
●プレイ時間…25時間20分
●『FF』歴…『FF』シリーズ全作をクリア

最初の印象は、「ん？」という感じでしたが、今はものすごくストーリーにのめり込んでます。早く先に進みた〜い！

小説を読んでいるような、深いストーリー性に感激！

■キャラクターの不安や悩みに共感

PSで発売された前2作の印象が強かったせいか、プレイ開始時は、ファンタジックで頭でっかちなキャラクターになんとなくなじめませんでした。そのせいか、オープニングイベントの長さに、ちょっと飽きてしまいそうだったのは事実。でも、その後のイベントのボリュームを考えると、あれくらいの長さは必要だったんだなと、今になって実感しています。現在、ディスク2枚目をプレイしているのですが、ストーリーは最高。ものすごく堪能しています。それぞれのキャラクターが持っている悩みや不安を、みんなで支えあいながら歩んでゆく。その過程を、映画というか小説を読んでいるように、自分も一緒に考えながらプレイしていることにふと気づきました。まだまだ途中なので、これから彼らがどんなふうに自分の進むべき道を見つけていくのか、すごく楽しみです。ジタンの前向きな性格も、重くなりがちな題材を明るくしてくれているので、とても好感が持てますね。

■これまでの『FF』の集大成的なシステム

システムは、どちらかというと『VI』や『VII』に近い感じで、アビリティを増やしていくタイプ。「マテリア」や「魔石」の役割を、武器や防具がはたしてくれるような感じです。プレイした印象は、なんというか、ものすごく"FFチック"。修得できるアビリティも、これまでのシリーズで登場してきたものが多く、『FF』のどれかをプレイしたことのある人なら、すんなり入り込めると思います。もちろん初めての人も、『FF』伝統のしっかりとしたチュートリアルが健在なので、戸惑うことはないと思いますよ。セレクトボタンで見られるアイテムやアビリティのヘルプも、内容が充実してて、私もすごく重宝してます。そのほか、キャラ固有のコマンドも「ぬすむ」など、ファンにはおなじみのものばかり。私は一時期、ストーリーを進めるのも忘れて、敵のアイテムを「ぬすむ」ことと、あるコレクションに熱中してしまいました。マップは相変わらず見づらい部分もありますが、『IX』では何かある場所の前に立つと、「！」や「？」が表示されるようになったので、以前よりもストレスは感じません。ただ、長いイベントが始まると、なかなかセーブできず、しばらくプレイが中断できないのはちょっと不便。序盤に操作パーティが突然切り替わったりして、装備の変更が制限されたのも少し引っかかりました。でもそれも、ストーリーにのめり込むうちに、全然気にならなくなっちゃいます。中盤以降はパーティ編成もできるようになりますから。

本郷直樹

●好きなキャラ
エーコ



PLAY DATA
●プレイ時間………16時間
●『FF』歴………『FFⅠ』をのぞく全作品をクリア。

ベタなファンタジーの「ＦＦ」が好きなので、今作は注目していた。なんか、けっこういい感じみたいなのでうれしいです。

青毛野郎

●好きなキャラ
ビビ



PLAY DATA
●プレイ時間………24時間
●『FF』歴……『Ⅲ』、『Ⅶ』、『Ⅷ』クリア

ＤＰＳで初めていただいた仕事が「ＦＦⅧ」でした。あれから１年ちょっと。再び「ＦＦ」がオレの前に立ちふさがる！〃みたいな。

Ｚ佐藤

●好きなキャラ
フライヤ



PLAY DATA
●プレイ時間…24時間30分
●『FF』歴…『FF』シリーズ全作をクリア

手堅く、楽しく、美しく突き進む正統派のプレイがモットー。それゆえ寄り道はあまりしてません。システム面を中心にチェック!!

『FF』らしい『FF』。オールドファンにはたまらない!!

■昔の印象に戻った『FF』

全体的な印象が『ＦＦⅥ』によく似ており、ＳＦＣ時代の『ＦＦ』を知っている私にとっては非常に懐かしく思えました。ＰＳになってようやく、自分が知っている『ＦＦ』に出会えたという感じでしょうか。演出やセリフ回し、音楽などといった要素が、オールドファンの心をくすぐってくれます。とくに、戦闘のイントロが復活したことは大きい。これだけでゲーム全体が引き締まった印象を受けてしまいます。最近の『ＦＦ』しか知らない人にはちょっと理解しにくいでしょうが、古くからのファンならば共感してもらえると思います。

■安心して遊べるストーリー&システム

最近の『ＦＦ』では、序盤から多くの謎が提示され、それが次第に解き明かされていくという展開が続いていました。しかし今回の『Ⅸ』は、とにかく〝わかりやすい〟作りになっています。物語の展開やキャラクターたちの動機が非常にストレートなため、安心してストーリーを進めて行くことができます。この辺りはプレイヤーの好みによって賛否両論あると思いますが、自分にとっては物語が頭に入りやすく、とても楽しめました。また、アビリティに関するシステムは、前作のジャンクションシステムよりはわかりやすいですが、慣れていない人には多少難しいかもしれません。ただ、チュートリアルがしっかりしているので、これをちゃんと読めば大丈夫でしょう。操作していないキャラの装備を外せないため、突然パーティが切り替わったときに困るなどといった細かい不満はありますが、すぐに慣れるレベルです。ちなみにプレイしていて気が付いたのは、ストーリーがわかりやすいと寄り道しやすいという点です。ストーリー的な部分についてあれこれ頭を使う必要がないため、次はこうなるであろうという予測が立てやすい。そのため、ちょっと楽しそうなことを見つけると、ついついそちらに寄り道してしまうのです。自分もあるミニゲームで、ずいぶん時間を取られました。しかも困ったことに（!?）、そういったミニゲーム的な要素はほかにもたくさん用意されています。ストーリーそっちのけでミニゲームにハマる人は、これまで以上に続出しそうな予感がしますね。

■最後にちょっとだけ不満点を……

全体的には好印象なんですが、やはり個人的に不満なのが戦闘のテンポです。１つ１つのモーションが長く、１回の戦闘に手間がかかるのは相変わらず。読み込みもこれまでに比べ多少長くなっているので、できればＰＳ２でプレイしたいところです。

完成度はシリーズ最高！ 快適なプレイをお約束します

■『Ⅸ』のキーワードは「シンプル」

全体の印象としては「シンプル」って言葉がしっくりきます。魔法の演出１つとっても、エフェクトは必要最低限で、前作や前々作ではとにかく長かった召喚魔法も、オレが見た範囲では驚くほどあっさりしてました。演出が短いおかげで戦闘はスムーズに進むので、コマンド入力が可能になるまで待たされてイライラ、な～んてことは一度もなかった。正直なところ、オレは『Ⅶ』と『Ⅷ』のエフェクトの長さに閉口してしまったクチなので、この予想外の変化は非常にうれしい。気になるシステム面も、武器や防具を装備して戦えば、自動的にアビリティを修得していくという、非常にシンプルなもの。このシステムはほんとわかりやすく、説明書を読まなくても（というか説明書は渡されなかった）、スンナリと仕組みを理解することができた。乱暴な言い方をすれば、よくあるＲＰＧのように、普通にお店で装備を買って、普通に戦うだけなのだ。そうすれば、キャラがドンドンアビリティを覚えてくれる。これならＲＰＧ初心者でも、システムが難解で、途中でゲームを投げるということもないだろう。確かに、序盤こそ装備が少なく、このシステムのおもしろさもイマイチ伝わってこないが、装備の種類が増える中盤以降は、修得できるアビリティも増えて、キャラのカスタマイズが俄然楽しくなってくるはずだ。

■あせってプレイするのはご法度です

肝心のストーリーはというと、急いでプレイしたからというのもあると思うが、残念ながらイマイチ熱中できていない。ＣＧムービーが前作以上に細かく挿入され、使い方もさらにうまくなっているので、ストーリーの部分部分は盛り上がるのだが、物語全体を通してみると少々不完全燃焼の感が残る。とはいえ、ディスク３枚目の序盤までしかプレイしていないので、これから一気に盛り上がる可能性は十分にあるだろう。事実、今後の動向が気になるキャラが多数いるので、早く続きをプレイしたいところ。また、オレがプレイした範囲ギリギリのところで、非常に懐かしい単語が登場したのには驚いた。それが何かはもちろん言えないが、『ＦＦ』初期からのファンはビックリすること確実だろう。それから、前作、前々作と比べて世界観がファンタジックになった『Ⅸ』だが、個人的にはその差を感じなかった。というか、どちらもやっぱり『ＦＦ』なのだ。だから、前作を楽しめた人は『Ⅸ』もきっと楽しめるし、もちろんその逆も成り立つだろう。でも、買おうか悩んでいるなら買ったほうがいい。これは絶対。

シリーズの集大成的な感じ！ どの部分も洗練されていて好感触!!

■ファンタジー色の濃い『FF』を堪能!

ＰＳ版として発売された『Ⅶ』や『Ⅷ』では設定が近代的な雰囲気だったり、キャラがリアル頭身だったり、〝現実世界と隣り合わせのファンタジー〟といった印象が強かったけど、最新作の『Ⅸ』はそのへんが大きく違う。多数の種族が入り交じりながら平然と暮らし、魔法は日常的なものとして使われている…。文字どおり〝ファンタジーへの原点回帰〟という言葉が似合う作風に仕上がっている。それゆえカッコイイ系はあんまり見られないけど、このテの雰囲気や、素朴さが好きな人なら、十分満足できるはず。個人的にも、こっちの作風のほうが気に入っている。

■洗練されたゲームシステムもグッド!

ゲームシステムはこれまでの集大成といった感じで、良いところはそのまま。悪いところは改善され、遊びやすく仕上げられている。前作で指摘された、キャラが背景に溶け込みマップが切り替わると、どこにいるかわからなくなるなどの〝問題点〟はマップ切り替え後、キャラにカーソルを表示するといった方法で対処している。また、ハシゴや宝箱、そのほか調べられる場所では、「！」や「？」などのマークを表示し、〝見つけづらさ〟や、〝調べ忘れ〟などに対しても配慮してある。ただし、難点は入れる扉と入れない扉の区別がつきにくいこと。ぶつからないと調べられないし、ぶつかると入っちゃうし…。扉の前にきたときにもマークを表示してほしかった。戦闘はシステムが簡略化されているところに好感が持てた。例えば魔法は覚えるだけで使えるし、魔法を覚えるにはアイテムを装備して経験を積めばＯＫだ。アビリティに関しても同様で、アイテムを装備することで修得できる。これまでと比べ、かなり簡単になっていたのでストーリーのほうに集中できた。ただ唯一戦闘時の読み込みがちょっと長めなのが気になった。許せない範囲じゃないんだけどね……。

■ストーリー部分の細かいフォローが絶妙!

新たに採用されたA.T.E.（アクティブ・タイム・イベント）システムも良好！ これは同じ時間に別の場所で起きている出来事が見られるというもの。演出的には、これまでにもあったものだけど、本作では「見る」、「見ない」をプレイヤーが任意で決められるようになっている。これなら２回目以降のプレイでも、時間の浪費を避けられるんじゃないかな。また〝モグネット〟もイイ感じ。ストーリー上で説明不足な点も、こちらでフォローされているのでわかりやすくなっている。全体的な完成度は、これまでの作品を遥かに上回っていると思われる。

電撃FFIX情報サイト ver.0

口コミ感覚で作る読者参加型情報サイト

『ＦＦⅨ』の発売まで秒読み態勢に突入！　電撃プレイステーションでは、読者のみんなが『ＦＦⅨ』について自由に情報交換できるように読者参加コーナーを新設。自分の知りたい情報に関する投稿、お気に入りのキャラに関する投稿、プレイ自慢などなど、あり余る『ＦＦⅨ』への思いのすべてをぶつけてほしい。



『FFⅨ』の情報交換をしよう!!

街に関するあらゆる情報を募集します
タウン情報サイト



プレイヤーが最初に訪れるアレクサンドリア城下町をはじめ、魅力的な街が数多く登場する『ＦＦⅨ』。歩いているだけで楽しい気分になれる街や建物が目白押しだ。ここではそんな街に関する楽しい情報やウワサを大募集!!　もちろん街の施設や住人に関すること、世界観で気になることなど細かいことまでなんでもＯＫだ。おもしろい投稿があったらどんどん掲載していくぞ。また、右に挙げた６つの募集以外にも自分で考えた企画も送ってほしい。ご応募よろしく。

●こんな情報を募集します	
1	あなたのお気に入りの街のスポットとその理由を教えてください
2	あなたの嫌いな街とその理由を教えてください
3	街などでかかるあなたのお気に入りの曲を教えてください（どこでかかる曲か）
4	あなたの好きなＮＰＣ（どこの街にいるかも）とその理由を教えてください
5	あなたの好きな街の動物を募集（どこの街のどんな動物か、なぜ好きかも明記してね）
6	あなたが街で見つけたおもしろメッセージを教えてください

己の信念にそって、プレイを極めよう
研究・報告サイト



物語にそってプレイしていくのも楽しいけど、ときには寄り道も楽しいもの。新システムや楽しい仕掛けがいっぱいの『Ⅸ』だからこそ、試してみたいこともいっぱいある！というわけで右に挙げたような、読者のプレイ自慢を募集します。ちなみに、テーマを自分で設定した自由研究も募集。キミの考えたオリジナルの研究報告（たとえば、『ＦＦⅨ』における魔法の研究など）をガンガン送ってください。他の人がやらないような細いネタであればあるほど採用率もアップするぞ。

●こんな情報を募集します	
1	最短時間クリア、低レベルクリアなどのクリア自慢を教えてください
2	アレクサンドリアの"なわとび"のやり込み自慢を教えてください（右ページ参照）
3	カードゲームの無敗記録をどこまで続けられたかを教えてください
4	カードゲームのコンプリート最短記録を教えてください
5	自分でテーマを決めて調べた、研究報告を送ってください
6	これ以外でも、「これをやり込んだ」というのがあったら教えてください

キャラに関するなんでも投稿コーナー

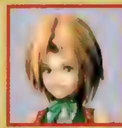
キャラクターサイト

『ＦＦⅦ』や『Ⅷ』のように決まった主人公やヒロインが存在しない『Ⅸ』。それはイコール、個々のプレイヤーの好きなキャラがその人の主人公ということになる。メインキャラクターはもちろん、サブキャラクターまで個性的かつ魅力的な『Ⅸ』では、おそらくキャラへの思い入れも千差万別のものになるだろう。ここでは、各キャラへの熱いこだわりを自由に投稿してもらいたい。好きなキャラを思いっきり盛り上げよう！

●こんな情報を募集します

1	好きなメインキャラクター（右の８人）への応援メッセージを送ってください
2	ジタンのいる盗賊団で一番好きなキャラクターを教えてください
3	「Ⅸ」のキャラが似合いそうな職業（服装）を考えて送ってください
4	“このキャラはこう使おう”といった、キャラクターのこだわり使用法を教えてください
5	メインキャラで最も強いと思うキャラとその理由を教えてください
6	メインキャラで、最もナイスカップルだと思う２キャラとその理由を送ってください

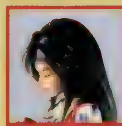




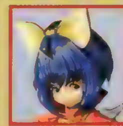
ジタン・トライバル
盗賊を生業にしている少年。考えるよりも先に行動してしまうタイプ。女好きだがしっかりとした信念を持つ。



サラマンダー・コーラル
力こそすべてであり、この世で信じられるのは自分の拳だけであると信じようとしている。



ガーネット・ティル アレクサンドロス17世
何不自由なく暮らしてきた王女。自分の生き方に疑問を持ち城を出ようとする。



エーコ・キャルオル
圧倒的な孤独感におびえて生きる少女。自分を支えてくれる誰かに会うことを望んでいる。



ビビ・オルニティア
自分の存在価値に疑問を抱きながら孤独に生きる黒魔道士の少年。何かを変えたいと漠然と思っている。



フライヤ・クレセント
過去の思い出にとらわれ、もう戻れないと思いながらもあきらめきれない自分に嫌悪感を抱いている女性。



アデルバート・スタイナー
アレクサンドリア王国に仕える、融通のきかないガンコ者の騎士。王国に絶対の忠誠を誓っている。



クイナ・クウエン
食べることが好きで、それを生きがいにしている謎の種族。食べること以外での生きる目的を模索している。

読者に代わって、開発者に聞くぞ

Q&Aサイト

「ＦＦⅨ」に関して知りたいことを読者に代わって開発者に質問してくるぞ。「このキャラクターのこんなことが知りたい」というような単純な質問から、世界観に関するディープな質問、キャラクターの設定に関して知りたいことなど、あらゆる疑問を送ってほしい。なお、インタビューは７月中頃を予定。開発者に聞きたいことがある人は、今から考えておこう。

●こんな質問を募集します

1	『ＦＦⅨ』の世界観に関しての素朴な疑問を送ってください
2	キャラクターに関して、開発者の人に聞いてみたいことを送ってください
3	システム的に気になってしょうがないことに関する質問（なぜ４人パーティなのかなど）
4	その他、開発者の方々にぜひ聞いてみたいことなんでも

あらゆる投稿を歓迎します

自由投稿サイト

ここでは、『ＦＦⅨ』に関する自由な投稿を募集します。「ＦＦⅨのここが好き」といったゲームの感想やメッセージ、カラーイラストや４コママンガなどなんでもＯＫ！ 文字でもイラストでもグッズでも、好きな形式で送ってほしい。もし間に合うようなら、７月７日発売の次号から紹介を始めるぞ。今なら掲載の確率は激高！ このチャンスを逃さないように!!

●なんでもありのコーナー

1	カラーのイラストや４コママンガなどを募集します
2	「Ⅸ」に関する感想や意見、レビューなどを募集します
3	あなたの作った『ＦＦⅨ』にちなんだグッズなどを募集します
4	その他なんでも、自由な投稿をお待ちしています

採用者には…

電撃特製オリジナルグッズ

プレゼント！

今回の募集は、実際にはソフトが発売されてからのものも多いけど、イラストや４コマなどはさっそく募集開始。カラーページを大きく使って紹介していくからぜひ参加してね。採用者にはもれなく特製テレカ（絵柄は次号発表）をプレゼントするぞ。

応募方法

●ハガキ、FAXでドーンと受け付けます

〒101-8305 電撃PlayStation編集部「FFⅨ」係まで FAX03-5281-5232 24時間受け付け!!

たくさんの応募お待ちしてます。



DPS伝説への挑戦シリーズ第１弾 なわとび自慢コンテスト

アレクサンドリアの広場で挑戦できる「なわとび」の最高記録を大募集するぞ！ 記録を出したときのプレイ（０回から「また遊ぼうねっ！」のセリフが出るまで）をビデオに録画して、住所・氏名（必要ならペンネームも）・年齢・電話番号と記録を明記のうえ、右のあて先の「なわとび記録」係まで送ってくれ（必ず返信用切手も同封のこと）。上位者は、誌面でランキング発表するぞ。第１回しめ切りは７月14日、当日消印有効！



◀場所はチケットブースの左側。なわとびをしている女の子に話しかけて、最高記録にチャレンジだ!!

次号（７月７日発売）は「FFIX」発売に合わせ、電撃だけの㊙企画が発動!! こう御期待

次号は祝『ＦＦⅨ』発売!! というわけで大増ページでさまざまな企画をお届けする。もちろん、読み応えバッチリ、情報満載なのだ。また、電撃ならではのオリジナル企画も始動!! 他誌では絶対に読めない内容充実のラインナップに期待してほしい。『○○ロボ大戦α』のあと、はたして彼らに休息の日々は、あったのか!? 気になる人はチェック！

FINAL FANTASY IX


DigiCube
BANPRESTO
闘志を燃やせ。ロボット魂、決定版。
スーパーロボット大戦α
スーパーロボット大戦α 攻略本-魂-
6月24日発売予定
本体価格／1,600円（税別）
◎デジキューブが渾身の攻略魂で贈る「α」攻略本の決定版！◎全127ステージを徹底的に解析し、全分岐をチャートで掲載するとともに、重要なポイントはさらに詳しく解説。◎パイロットデータや機体データは原作別に分類。マニアはもちろん、知らない人でも「スパロボ」がもっと好きになること間違いなし。◎付録の「全シナリオ分岐チャート」や「設定資料集」も見逃せない。まさに全プレイヤー必携の書。堂々発売！
©葦プロ ©1997GAINAX/EVA製作委員会 ©GAINAX/project Eva.・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画
©東映 ©東北新社 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©光プロ/アミューズビデオ/PLEX/アトランティス ©ビッグウエスト ©BANPRESTO 2000


SQUARESOFT
DigiCube
気合いを入れろ。プロレス魂、完全版。
ALLSTAR
PRO-WRESTLING

DENGEKI SCOOP

電撃特報 1 ついにベール



この秋マックスファイブから、新感覚のS・RPG『HOSHIGAMI(ほしがみ)～沈みゆく蒼き大地～』が登場する。続報を待ち望んでいた読者のために、あらゆる角度からこのゲームの魅力に迫るぞ!!

PS S・RPG HOSHIGAMI(ほしがみ)～沈みゆく蒼き大地～	秋予定	▶マックスファイブ
		▶¥4,800
		▶MC(ブロック数未定)

※画面は開発中のものです。



を脱いだ『星神』の魅力に迫る!!

HOSHIGAMI

マックスファイブが放つS・RPG『HOSHIGAMI（ほしがみ）～沈みゆく蒼き大地～（以下：星神）』の詳しい内容が、ついに判明したぞ!! 今回は魅力的な登場キャラクターのプロフィールから、気になるシステムの詳細まで、新たに入手した情報を中心に、その魅力を紹介していこう!!



▲見る者を魅了する美しいグラフィック。イベントでは各キャラの多彩な表情も楽しめる。

▼戦闘パートの演出も必見!! コミカルな“チビキャラ”たちが、さまざまなアクションでゲームを盛り上げるぞ!!



STORY ストーリー

その1 注目ポイント

個性的なキャラクターたちが繰り広げる壮大なストーリー

物語の舞台となるのは、精霊の力で支えられた浮遊大陸「マーディアス」。ヴァレイム帝国の侵攻に端を発する戦いに身を投じた主人公ファズは、やがて戦争の陰で暗躍する邪悪な存在に気づく。その野望を阻止するため、仲間とともに戦うのだ!!

「星神」の物語

かつて高度な文明を誇ったイクシア王国を滅ぼし、古代マーディアス大陸に君臨した暗黒王ヴィラ。イクシア王国ただ1人の生き残りであるサーナスは、精霊の力を秘めた「マーセルヴァ」を持つ6人の「星神」と最高位の精霊「エルヴィラ」の協力を得て、ヴィラに戦いを挑む。激戦の末に勝利したサーナスは、イクシア王国を復興し、すべてのマーセルヴァを封印し、[illegible]に平和をもたらした。そして時は流れ…。



◀ゲームが進むに従い、次第に明らかにされていく衝撃のストーリー。

精霊の力をつかむ者"星神"とは!?



明朗快活な主人公
ファズ
何事にも前向きで、常に全力で行動する明るい青年。大陸でも名の知れた傭兵で、レイマリーとともに戦う。

キャラチェック [illegible]

謎多きヒロイン
エレナ
旅先でファズが出会ったボーイッシュな性格の少女。その正体は不明で出生や生い立ちも謎に包まれている。

キャラチェック [illegible]



CHECK!

イラストは"TAKAMICHI"氏が担当

主人公たちのイラストを見て、ピンと来た人も多いのでは？ これを手がけたのは新進気鋭のイラストレーター“TAKAMICHI”氏。現在最も注目されているイラストレーターの1人として、各方面で活躍中だ。この美麗なイラストも『星神』の魅力の1つだぞ!!

◀キャラクターの表情の1つ1つにも、“TAKAMICHI”氏らしい、生き生きとした人間描写が込められているのだ。

はみ出し座談会 担当編集・A（以下「A」）：ここでは「星神」に関するちょっとイイ話を座談会形式で語っていきます。担当ライター・B（以下「B」）：いきます。A：で、『星神』なんだけど、かなり期待できそうだよね。B：システムも世界観もしっかり作り込んであって、久しぶりに歯ごたえのあるS・RPGがプレイできそう。“TAKAMICHI”氏のイラストもポイント高いし。A：この方はスクウェアの『エアガイツ』のイラストを手がけた人で、今回もいい仕事していますよ～。キャラ絵に注目!!



幼なじみのおてんば娘
ティン

ちょっとわがままで生意気な、世間知らずのお嬢様。ファズの幼なじみで、彼に想いを寄せている。

キャラチェック [illegible]

SYSTEM システム

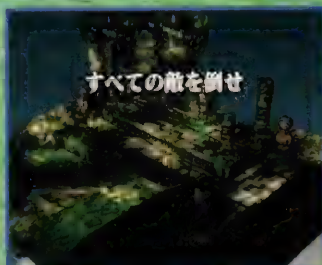
その2 注目ポイント

魅力的な世界観を支える完成されたシステム

『星神』は、タクティカルタイプのS・RPG。ストーリーに沿って大陸MAPを移動しながら、さまざまな場所で発生するイベントや戦闘をクリアしていくのだ。通常のS・RPGのおもしろさに加えて、「精霊信仰システム」や「コインフェイムシステム」など、独自の要素も楽しめるぞ!!



◀ストーリーに沿って、各地で発生するイベントや戦闘をクリアしていく



▶戦闘は、ステージごとに存在する勝利条件を満たせばクリアできるぞ。

ゲームの流れ

- ゲームスタート
- オープニングイベント
- ❶ワールドMAP移動パート ⇄ ❷編成パート（ステータス・各種装備）
- ストーリーデモ
- 戦闘（バトル）
- ストーリーデモ → ❸街パート（ショップ・コイン屋・神殿・紹介所） → ❶ワールドMAP移動パートへ

ゲームは基本的に左のチャートのように進行していく。MAP上で特定の街や遺跡に移動することで、戦闘やイベントが発生するのだ。また、戦闘の前後に展開されるストーリーデモには、AVGパートとチビキャラパートの2種類が存在するぞ。

① ワールドMAP移動パート

ワールドMAPで街や遺跡を結ぶライン上を移動して、次の目的地に向かう移動パート。ワールドMAP上では、編成パートで自軍の装備変更やステータスチェックを行ったり、街で買い物したりして、戦力を強化できるぞ。



わき上がる戦乱の予感 沈みゆく蒼き大陸

◀現在マーディアスには、ナイトウェルド王国にヴァレイム帝国、ジェラルド王国の3国が存在する。

② 編成パート

自軍キャラのステータスを確認したり、武器や防具、アクセサリなどのアイテムや、コインおよびスキルの装備を行うパート。また、データのセーブや、各種設定の変更を行うことも可能だ。次の戦闘に進む前に、ここで準備を整えておこう。



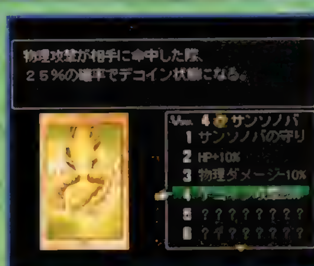
◀新たな装備やスキルを装備させて、戦闘の準備を整える重要なパートだ

③ 街パート

街には、武具やアクセサリなどの売買を行う「ショップ」、コインの売買や刻印（コインフェイムシステムを参照）を行う「コイン屋」や、バトルヘルパー（傭兵）が雇える「紹介所」、そして信仰している精霊の変更やスキルの獲得（精霊信仰システムを参照）を行う「神殿」の4つ。これらを上手に利用すれば、スムーズにゲームを進めることができるぞ。



▶ショップやコイン屋は、ストーリーの進行に沿って品ぞろえが変化。より強力なアイテムが手に入るぞ!!



▲神殿では信仰する精霊の変更や、信仰レベルに応じたスキルの修得などが行えるのだ。

NPCも登場する!?

メインキャラ以外にも、紹介所で雇ったバトルヘルパーをパーティに加えることが可能。主人公も含めて最大16人まで登録できるのだ。



◀バトルヘルパーはメインキャラ同様、育てることができるぞ。



孤独を愛する槍術の達人
レイマリー

ファズの親友で、兄貴的な存在の傭兵。ファズの中に自分にない魅力を感じて、行動をともにしている。

キャラチェック [illegible]

はみ出し座談会 A：このゲームはいわゆるステージクリア型のS・RPGなんだよね？　B：うん。上でも紹介していてる通り、ストーリーに沿って展開されるイベントや戦闘を順番にクリアしていく。詳細はまだ未定だけど、選択肢によるステージの分岐があって、それによって仲間になるキャラも変化するみたい。A：とにかくお楽しみ要素満載ってわけだ。



誇り高き帝国の騎士
アルヴィーン

ヴァレイム帝国の誇り高き騎士で、ファズのライバル的存在。没落した家を再興するために戦う信念の男。

キャラチェック

精霊信仰システム

信仰する精霊を選択しよう!!

各キャラにはそれぞれ信仰する精霊（＝神）が設定されており、神殿で自由に変更することが可能。精霊は6種類存在し、キャラの成長率や得意武器・CFにも影響を与えるので、使い分ける必要があるぞ。



◀全部で6種類の精霊が存在し、それぞれ得意とする武器やCF、そして能力などが設定されているのだ。



精霊には相性が存在し、図のような関係で結ばれている。これは各精霊を信仰しているキャラや、それぞれの得意武器・魔法の相性にも適用されるぞ。

◆信仰レベルの上昇とスキル（特殊技能）の修得

戦闘では通常の経験値に加えて、信仰経験値＝VOWが手に入る。この値が一定の値を越えると、信仰している精霊信仰レベルが上昇し、スキルが修得できる。精霊によって得られるスキルは異なるぞ。



▶さまざまな種類が存在するスキルは、同時に3つまで装備することができるぞ。

◆精霊同士の相性とその影響

精霊には左図のような相性が存在し、信仰しているキャラクターにも影響を与える。具体的には戦闘中に、相手が信仰している精霊との相性によって、武器や魔法のダメージに修正が加わるのだ。この関係が勝負の行方を左右するぞ。



▲現在信仰している精霊と、装備している武器の属性、そして敵の信仰している精霊との相性が、戦闘時に影響を与えるのだ。

▼強力な敵キャラと戦う場合には、この関係を利用して、あらかじめ相手が苦手としている武器やCF、精霊に変更しておこう。



コインフェイム（魔法）システム

コインを使った独自の魔法システム

『星神』の世界での魔法はコインフェイム（CF）と呼ばれ、コイン（精霊の力を封じ込めた石）とCP（コインのMP）を使うことで発動する。コインごとに使えるCFは決まっており、コイン屋などで手に入るぞ。



▲コインはおもにコイン屋で購入することになる。各キャラは最大6枚までコインを装備することができる。



◀それぞれ設定されているCPを消費して、魔法を発動させるのだ。



強力な魔法が発動!!

◆コインのカスタマイズと精霊との関係

コインにもレベルが存在し、一定の条件を満たすことで進化する。さらに威力や射程距離を強化して、カスタマイズすることも可能。また、CF使用時にも信仰している精霊の影響を受けるぞ（相関図参照）。



◀信仰している精霊と同じ系統のCFを使えば、威力が大幅にアップするのだ!!

コインフェイムの系統

爆発系攻撃魔法 精霊サンソノバが得意とする爆発魔法。ボンガ、ボンデスほか。	**雷系攻撃魔法** 雷の精霊ゴートの力を行使する攻撃魔法。ライラ、ライクルほか。
炎系攻撃魔法 炎の精霊アムの力を使った攻撃魔法。グルーラ、グレイスほか。	**風系攻撃魔法** 精霊カシスの力を具現化した攻撃魔法。ゼル、ゼファードほか。
大地系攻撃魔法 精霊エマが司る大地系の攻撃魔法。ガイガ、ガイズほか。	**回復系魔法** HPやステータス異常を回復させる魔法。キュア、リピュアなど。
氷系攻撃魔法 氷の精霊ゼネスの力を利用した攻撃魔法。ブリス、ブリスタほか。	**ステータス攻撃系魔法** 相手にステータス異常を誘発させる魔法。ポズン、スピカなど。



男気あふれる熱血漢
ロムレス

おおらかで力の強い大男。弱点は酒と女。優しく繊細な一面も持ち、いつもファズのことを心配している。

キャラチェック

はみ出し座談会 A：この精霊システムっておもしろそう。宗教をシステムに取り込んだんだね。B：その表現はちょっと……、信仰っていうよりは、守護精霊を選ぶって感じかな？キャラ同士の相性はこれで決まるし、レベルアップ時のパラメータ上昇値にも修正が付く。職業のかわりといえるかも。A：あ、職業の概念はないんだ。B：うん、得意な武器やCFも精霊で決まる。もちろん敵にも信仰している精霊が存在するから、この精霊の相性っていうのが非常に重要な位置を占めてるね。A：フムフム……。

MISSION BATTLE ミッションバトル

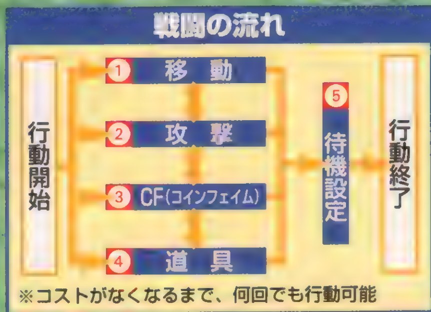
その3 注目ポイント

S・RPGに革命をもたらす新要素の数々!!

ここでは『星神』の特徴的なミッションバトル（戦闘）について解説していく。おおまかな流れは下の図の通り。「セッションシステム」や「ラップシステム」の導入によって、これまで以上に奥深いバトルが楽しめるぞ!!



▲「ラップシステム」によって、そのターンに使えるコスト（行動力）がまだ残っていれば、何度でも行動することが可能だぞ。

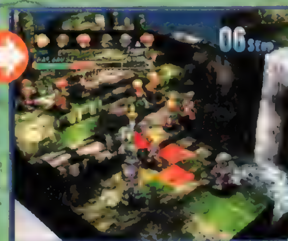


①移動

コスト（行動力）を消費して、フィールド上を移動する。フィールドにはさまざまな地形が存在し、必要なコストが異なるぞ。敵の背後や側面などの有利な位置に移動して、攻撃しよう。



▲移動可能な範囲は、紫色のゾーンで表示される。また、移動に必要なコストは画面上のラップバーで確認することができるぞ。



▶移動後にその他の行動をとりたい場合は、その分のコストを残しておく必要がある。先の展開を考えながら、慎重に移動しよう。

②攻撃

攻撃時にはアタックゲージが表示され、動くバーを止めた位置によってダメージが決定される。状況に応じて、与えるダメージを調節できるぞ。



▶与えるダメージはバーを止めるタイミング次第。わざと敵を生かしておいて、経験値を稼ぐことも可能だ。

③CF（コインフェイム）

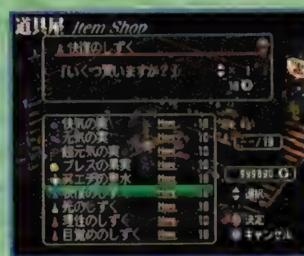


▲消費CPと効果のバランスを考えて、最も効率的なコインを作るのも楽しみの1つ。

装備しているコインの力を使って、魔法＝CFを使用する。その際、行動に必要なコストに加えて、そのCF分のCPも消費するぞ。そのため、CPが足りない場合は使用できない。また、同じCFでも使うコインによって、威力や効果範囲が変化するぞ。

④道具

コストを消費してアイテムを使う。パーティで所持しているアイテムなら全員が自由に使用できるので、あらかじめ多めに用意しておこう。



◀手軽に回復を行うことができるアイテムの数々。CFのレベルが低い序盤は、とくにお世話になるはずだ。



盗賊団の女頭目
ジャクリーヌ

戦乱を利用して、大陸を荒らし回る盗賊団の女頭目。過激なファッションに身を包んだ高飛車な性格の美女。

キャラチェック

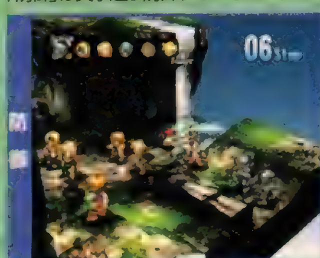
風の司祭の末裔
シルファトス

代々風の塔を守護してきた、司祭一族の末裔（まつえい）。風の「星神」の謎を求めて、ファズたちと行動をともにする。

キャラチェック

⑤待機設定

必要な行動を終えた後に「待機」を選ぶと、「防御」と「セッション」の2つの待機状態が表示されるぞ。「防御」は文字通り防御することで、「セッション」は後述の「セッションシステム」を使った連携攻撃に備えること。どちらを選んだ場合も最後にキャラの向きを決めて、そのターンの行動を終了する。



◀防御して敵の攻撃に備える。防御中は攻撃が当たりにくくなり、命中した場合もダメージが軽減される。



◀「セッション」が可能な状態。この状態のキャラにシュートで敵をぶつけることで「セッション」が発動する。

CHECK 従来の3Dフィールドをさらに進化させたパイルドアップフィールド



『星神』の戦闘フィールドは、多層構造の3D地形「パイルドアップフィールド」で構成されている。あらゆる場所に高さの概念が存在し、立体構造が忠実に再現されているのに加えて、建物の内部や地下の洞窟など、内部空間で戦うことも可能なのだ。

◀1つのマップに複数の階層が存在する場合も。これまで以上に幅広い戦術が要求されるぞ!!

はみ出し座談会 A：今回戦闘パートをプレイしたんだけど、思ったより簡単だった。B：精霊や武器同士の相性とか、セッションを仕掛けるための陣形だとか、考え出したらキリがないけど？ A：それは凝りすぎだよ。そういうシステムも重要だけど、あくまで"1要素"に過ぎないんだから。複雑に考えないで、ガンガン戦えばいい。B：そういうやり方もアリか。オイラ、つい"詰め将棋"みたいになっちゃうけど？ A：俗な言い方になるけど、"初心者から上級者まで"楽しめるってことかな!?



死をふりまく漆黒の騎士
ブラックソーン

ファズの故郷を襲った帝国軍の指揮官。正体不明の不気味な男で、その素顔を見た者いない。

キャラチェック [illegible]

セッションシステム



仲間との連係攻撃(セッション)で大ダメージを狙え!!

『星神』の戦闘システム最大の特徴が、この「セッション」と呼ばれる連係攻撃。行動終了後のキャラに「セッション待機」させることで、連係攻撃に組み込むことができる。「セッション待機」の味方キャラに「シュート」で敵をぶつけると、そのキャラは敵に追加攻撃を加え、さらにシュートで吹き飛ばすのだ。このセッション攻撃が発動することで、敵に与えるダメージは飛躍的に増大する。防御力が高い敵にも大ダメージを与えることができるぞ。

◆"シュート"で敵をぶっ飛ばし、セッションをつなげよう

攻撃時に△ボタンを押すと、アタックゲージにセッションゾーンが出現する。タイミングよくボタンを押して、バーをそのゾーンで止めることで、相手を2ブロック分吹き飛ばす「シュート」攻撃が使えるのだ。このシュートを使って、敵をセッション待ちの味方にぶつければ、セッションが発動するぞ。





敵をぶつけられたセッション待機中の味方は、追撃を加えた後に、向いている方向にその敵をシュート。①のキャラがシュートした敵キャラが(図1)、②のキャラに接触して、再びシュートされたのだ(図2)。さらにその先にセッション待ちの味方が存在した場合は、2回、3回とセッションが続くぞ。





◆セッションでアイテムを入手しよう!!

セッションの最大回数は6回まで。リアルタイムの戦闘中に、思い通りのセッションを決めるのは至難の技だが、ぜひ挑戦してみよう。また、セッションで敵を倒すとその回数に応じて、その敵の装備品が戦闘後に手に入る。欲しい装備を持った敵がいたら、積極的にセッションを仕掛けてみよう!!



◀引き続き2→3→4…とつながって、連続的にダメージが追加され…。

▼まずは準備。ラップシステムで行動順を調整して、一気に配置を完了させよう







▶最初のキャラがシュートで攻撃。敵が2人目にぶつかって、セッション発動!!



◀6回目で見事にフィニッシュ!! 敵は大ダメージを受けた上に、大きく移動させられたのだ。

ラップシステム



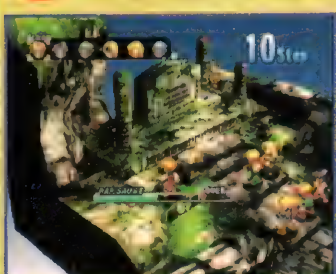


行動内容で次の行動順が変化

『星神』では移動や攻撃、CFを行うごとにコストを消費する。そして消費コストの合計によって、次の行動順が決定されるのだ。この順番は、画面左上のキューフェイスで常に確認できるぞ。

◆キューフェイスのコントロールが勝利のカギ!!

消費コストの合計が少なければ少ないほど、より早く次のターンが回ってくる。コストの消費量を調節することで、特定の敵の前に割り込んで先制攻撃を仕掛けるなど、高度な戦術が可能になるのだ。



◀キューフェイスを見ながら順番を調整しよう。行動順位が早すぎる場合は、自由に行動を遅らせることが可能だぞ。

メーカーコメント

マックスファイブからのメッセージ

『HOSHIGAMI(ほしがみ)~沈みゆく蒼き大地~』の製作を発表して早1年。期待されていた方、お待たせいたしました。今回、目を止めていただいた方、よろしくお願いします。このソフトは手軽な価格(¥4,800)で長く遊んでもらえるS・RPGになっていますので、どうぞご期待ください。(マックスファイブ:宮崎)



はみ出し座談会 A:さっきの続きになるけど、俺セッションってピンとこなくって。B:要するにバレーボールの連携だと考えればわかりやすいかも。順番にレシーブ、トス……、と敵を吹き飛ばして行って、最後にアタックを決める。A:あ、なるほど。B:ボス戦とかでは必須のテクニックになるかもね。敵を強制的に移動させられることを利用して、最後に崖下に突き落としたり。A:いろいろ応用できそうだね。

『悠久』シリーズの主要キャラたちが総登場!!



待望の最新作は学園モノ!!

PS AVG	悠久組曲 All Star Project	8 24 予 ▶メディアワークス ▶¥5,800（予） ▶MC（1ブロック） PS（6ブロック）

「悠久」シリーズに登場した歴代の人気キャラたちがパラレルワールドの「私立悠久学園」に大集合！ 学生や教師といった立場で学園ドラマを繰り広げていくAVG「悠久組曲」。今回は物語や登場キャラ、それにゲームシステムを一挙に大紹介!!

私立悠久学園を舞台に新たなドラマがスタート!!

『悠久組曲』の舞台はパラレルワールドにある「私立悠久学園」。そこではシリーズでおなじみの仲間たちが、学生や教師といった立場で過ごしている。プレイヤーは生徒として設定されている28人の中から1人を選び、学園生活を送っていくのだ。ゲームの期間は1年間。その間に仲間たちと交流を深めつつ、仮想現実の別世界で展開するミッション授業に挑んでいくことになるぞ。特定の月には学園祭や体育祭といった行事イベントも発生し、学園生活気分をさらに盛り上げてくれるのだ。まさにファン待望のソフトだね！

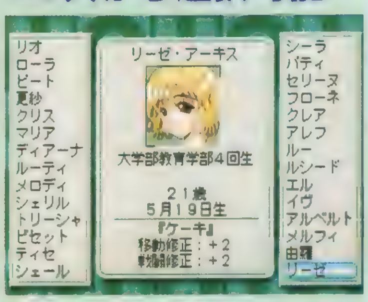
STORY 仮想現実の別世界で大奮闘!?



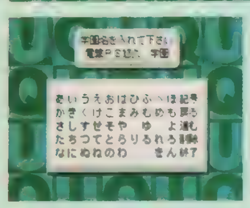
▲進級をかけ、ほかの仲間たちと競っていくのだ。

「私立悠久学園」では来年の正式採用に向けて、新たにバーチャルリアリティ装置のテスト導入を決定。これは被験者の潜在下に隠された才能を見いだすためのもの。現実には存在しない環境下で、生徒たちがどんな行動をするか観察し、評価するというのだ。そして、この特別授業に参加する生徒たちは、中等部から大学部までの28名が無作為に選出された。元々は実験レベルでしかなかったが、担当教師ランディによって進級における必修科目とされてしまったために、彼らは否応なしにこの授業へ参加することに……。

28人から選択可能!



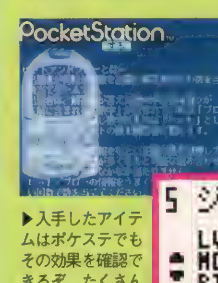
▲今回は選択できる28人とそれらのキャラが登場する作品についても紹介しよう。



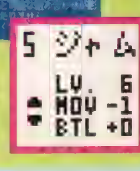
◀学園の名前も自由に変更することもできる。

ポケステ対応

ダウンロードした「ヒットアンドブロー」というミニゲームをクリアするとアイテムが入手できるぞ。そのアイテムは、データをゲームに戻すことで、そのままキャラの所有アイテムになるのだ。



◀ポケステもしっかり準備しておこう。



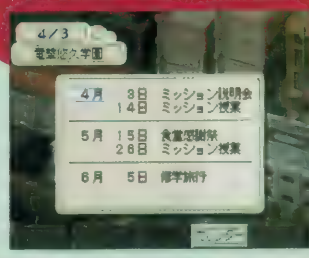
▶入手したアイテムはポケステでもその効果を確認できるぞ。たくさんゲットしよう！

基本システム プレイ期間は1年間! その間に成績&親密度をアップ!



1回のプレイ期間は1年間で、4月からスタート。スタートからエンディングまでのプレイ時間は3～4時間になっている。ゲームは"学園内での生活シーン"、"ミッション授業"、"行事イベント"の3つのパートで構成されていて、それらをカレンダーのスケジュールに沿って進めていくことになるのだ。学園内には多数の施設があり、それらに移動するときは、学園マップ上で決定することになる。教室などに移動すると画面は3Dの俯瞰画面に切り替わり、そこにいる生徒や教師たちと自由に会話することができるぞ。

カレンダーにそってゲームは進行



カレンダーにはミッション授業と行事イベントの予定がビッシリ書き込まれている。ゲームは、このカレンダーに従って進行していくのだ。また会話イベントや生活シーンは、その合間に挿入されるようになるぞ。

悠久学園マップ



学園内での生活シーン



▶学園内の各施設には、生徒や教師たちが待っている。そこで会話をするとアイテムの交換やプレゼントができる。親密度が高くなってくると直接会話イベントが発生することもあるぞ。

ミッション授業



◀授業は学園内にあるミッションルームで行われる。仮想現実の別世界でほかの生徒たちと競い合い、誰よりも早く勝利条件を満たせばミッション成功となる。

行事イベント

▼林間学校や学園祭、体育祭に修学旅行といった魅力のイベントがドッサリ！ 特定の日付になると発生するので見逃す心配はないだろう。



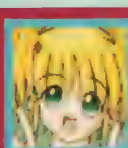
選択できる28キャラを一挙紹介!

プレイヤーが選択できる28人の生徒キャラの学年、クラブ、生年月日、年齢、それに声を担当する声優さんを紹介！ さらに教師として登場するキャラの中から、声優さんが声を担当している4人もフォローしていくぞ。そのほか各キャラが登場していた「悠久」シリーズ3作品についても紹介していくので、本編のシリーズを知らない人でもバッチリなはず！ 今のうちに誰を選ぶか決めちゃおう。

Part 1 悠久幻想曲



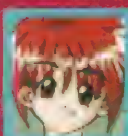
仲間たちとの友情や絆をテーマにした育成SLG「悠久」シリーズの第1弾！ 故郷の誇れ衣を着せられた主人公の青年が、その冤罪を晴らすため、そして世話になっているジョートショップの危機を救うために活躍していく。9人の中から3キャラを選んでプレイすることができた。



マリア・ショート
●高等部1－B●生徒会
●8月17日生まれ●15歳
CV：丹下桜
[illegible]



パティ・ソール
●高等部3－B●剣道部
●7月11日生まれ●17歳
CV：長沢美樹
[illegible]



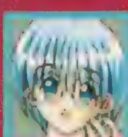
ピート・ロス
●中等部3－D●サッカー部
●2月8日生まれ●14歳
CV：大谷育江
バイタリティあふれる少年で、[illegible]



メロディ・シンクレア
●高等部1－D●将棋部
●3月2日生まれ●15歳
CV：西原久美子
[illegible]



アレフ・コールソン
●高等部3－D●生徒会
●12月25日生まれ●18歳
CV：子安武人
[illegible]



クリストファー・クロス
●高等部1－B●手芸部
●10月13日生まれ●15歳
CV：南央美
[illegible]

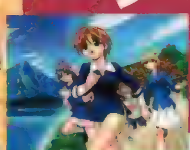


シェリル・クリスティア
●高等部2－A●文芸部
●5月18日生まれ●16歳
CV：桑島法子
[illegible]



エル・ルイス
●大学2 文学部●チェス同好会
●9月9日生まれ●19歳
CV：折笠愛
[illegible]

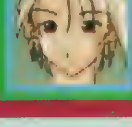
控えめでおしとやかなお嬢さま シーラ・シェフィールド



●高等部3－A
●軽音楽部
●11月25日生まれ
●17歳
CV：氷上恭子

[illegible]

その他のキャラクター



リサ・メッカーノ
●体育教師●[illegible]
●[illegible]
CV：高山みなみ

そのほか体育教師としてリサ・メッカーノ、生物学教師としてハメット、校医としてトーヤ、国語教師としてリカルド、校務員としてカッセル、食堂のおばさんとしてアリサ、さらに仮想現実空間の案内人としてテディも登場するぞ。まさに「悠久」キャラが花盛りといった感じ！

学園内

ゲームのメインパート！学園内を自由に歩き回り、仲間たちに会いに行こう!!

学園内での生活シーンでは、仲間たちとのアイテムのやりとりがメインの行動になる。アイテムは『悠久組曲』の中でもっとも重要になる要素。生活シーンでは、ほかの誰かとアイテムを交換したり、仲間との親密度をさらに上げるために使っていくことになる。ここでは、交換とプレゼントの方法についてチェックしていこう。



◀仲間たちに会いに行くときは、マップ画面で場所を指定して移動しよう。



仲間たちと会話しよう

▲施設内では、キャラを操作して自由に歩き回ることができる。

アイテム交換

アイテムの交換は、仲間に話しかけたあとメニュー内の“交換”を選択。そして渡すアイテムを決定すると、相手からもアイテムが渡されて完了するぞ。右に紹介した“プレゼント”も含め、アイテムのやりとりを5回実行すると生活シーンは終了するのだ。



◀メニューには「交換」と「プレゼント」の項目がある。交換を選択したあと相手に渡すアイテムを決定するのだ。

よりよいアイテムを入手！



▶相手から渡されるアイテムは、こちらが渡すアイテムの能力や個数、それに相手との親密度によって異なる。

アイテムをプレゼント

メニューの中から「プレゼント」を選ぶと、相手に無条件でアイテムを贈ることができるぞ。贈ると相手との親密度が変化する！　さらに相手からお返しが贈られることもあるのだ。親密度を上げるために、何度も実行することになりそう。

親密度がアップ!!



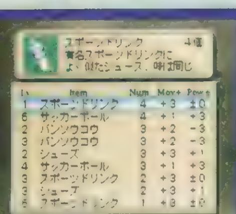
▶自分が選んだキャラと、ほかのキャラとの親密度を表すゲージ。親密度はいろんなことに影響しそう……。



『悠久幻想曲』
アレフ・コールソン

入手アイテムは所属クラブによって変化！

アイテムは1カ月が過ぎるごとに自動的に手に入るので、所持数がゼロになることはないだろう。どんな系統のアイテムが入手できるかは、所属しているクラブによって大きく異なるぞ。クラブの種類は運動系や文化系、さらに同好会などいろいろ。クラブは学期ごとに合計3回変更することができるので、入手できるアイテムが気に入らなかったら次の学期に変更してみるのもいいかも。よりよいアイテムを入手していこう。



Lv	Item	Num	Mov+	Pow+
1	スポーツドリンク	4	+3	±0
6	サッカーボール	4	+1	+3
2	バンソウコウ	3	+2	−3
3	バンソウコウ	3	+2	−3
2	シューズ	3	+3	+1
4	サッカーボール	3	+1	+3
3	スポーツドリンク	2	+3	±0
3	シューズ	2	+3	+1
5	スポーツドリンク	1	+3	±0

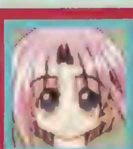
◀運動系のクラブに所属していた場合[illegible]

Part 2 悠久幻想曲 2nd Album

『悠久幻想曲』と同じエンフィールドの街が舞台のシリーズ第2弾！　主人公の青年は自警団、第三部隊の隊長。病によってこの世を去ったノイマン隊長の意志を引き継ぎ、3人の仲間たちと力を合わせて街のために働いていく。



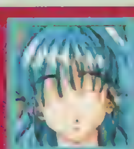
リオ・バクスター



●中等部1−A●美術部
●2月14日生まれ●13歳
CV：久川綾

[illegible]

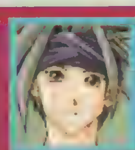
セリーヌ・ホワイトスノウ



●高等部3−A●料理研究会
●12月26日生まれ●17歳
CV：宮村優子

[illegible]

アルベルト・コーレイン



●大学3　社会学部●陸上部
●1月6日生まれ●20歳
CV：置鮎龍太郎

[illegible]

ローラ・ニューフィールド



●中学部2−C●園芸部
●10月10日生まれ●13歳
CV：金丸日向子

[illegible]

クレア・コーレイン



●高等部3−A●長刀部
●10月7日生まれ●17歳
CV：岩男潤子

[illegible]

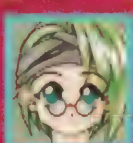
橘由羅



●大学3 [illegible]
●11月7日生まれ●20歳
CV：佐久間レイ

[illegible]

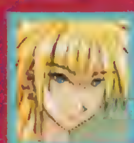
ディアーナ・レイニー



●高等部1−C●生物部
●6月12日生まれ●15歳
CV：浅田葉子

[illegible]

ルー・シモンズ



●大学1　社会学部●手芸部
●7月16日生まれ●18歳
CV：松本保典

[illegible]

イヴ・ギャラガー



●大学2　文学部●美術部
●8月9日生まれ●19歳
CV：川村万梨阿

[illegible]

流行に敏感な元気娘！
トリーシャ・フォスター



●高等部2−B
●ソフトボール部
●9月27日生まれ
●16歳
CV：飯塚雅弓

[illegible]

その他のキャラクター

外国語教師としてヴァネッサ・ウォーレン、数学教師としてランディ、そしてテディと同じく、仮想現実空間の案内人としてヘキサも登場するぞ。「悠久幻想曲」の1作目と2作目の舞台、エンフィールドで出会うことができた主要な住人たちは、総登場しているのだ！

ヴァネッサ・ウォーレン



●外国語教師●[illegible]
●[illegible]
CV：鶴ひろみ

ミッション

仮想現実世界で行われる特別授業 アイテムを駆使して勝利を目指せ!

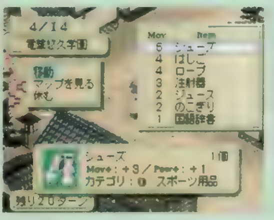
ミッション授業はバーチャルリアリティ装置によって作られた別世界で行われる。ここでの行動は順番制で、１度行動を終えると次のキャラに順番が移り……と以上を繰り返していくことになるぞ。移動や戦闘といった行動は、すべてアイテムを使用することで実行するシステムになっている。そのため能力の高いアイテムを持っていると、有利に進められるのだ。学園シーンでのアイテム交換やクラブは、このへんにも影響してくるぞ。



▲ミッションは選択可能。それにより世界設定やシナリオが大きく変化する。

フィールドを移動

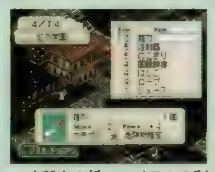
フィールド内を移動するときは、所持しているアイテムから１つを選んで使用し、移動することになる。何を使うかはプレイヤーしだいだが、各アイテムには移動力と攻撃力の２つのパラメータが設定されている。そのため遠くまで移動したいなら、移動力に優れたアイテムを使うのがベスト。とにかくいろいろなアイテムを集めておこう。

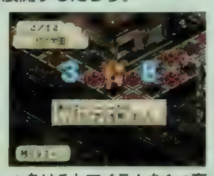


▲移動力に優れたアイテムを選択するのが基本なのだ！

仲間と１対１でバトル

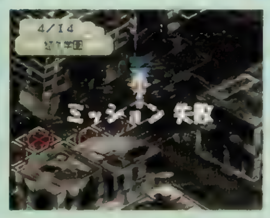
ほかのキャラと並ぶか、ほかのキャラに並ばれて同じマスに停止すると戦闘になる。戦闘を行う際も所持しているアイテムの中から選んで使用し、実行することになるぞ。移動の場合とは違い、もっとも攻撃力の高いアイテムを選ぶのが必勝法となるのだ。戦闘は１回勝負で行われ、使用したアイテムの能力、戦闘修正、個人修正によって攻撃力が割り出され、それによって勝負が決まる。ただ多少は"運"の要素も絡むため、最後まで気の抜けない戦いが展開するだろう。


▲攻撃力の低いアイテムの利点はなさそう。やはりもっとも高いものを選択しよう。


▲負けるとアイテムを１つ奪われ、さらに１回休みになってしまうのだ。

勝利条件

勝利条件は選んだシナリオによってはもちろん、そのミッションに参加しているキャラごとにも異なるのだ。勝利条件の種類も、「特定の場所に一番乗りせよ」とか「仲間と協力して相手チームを叩け」などイロイロ。多彩な戦いが楽しめるのだ。

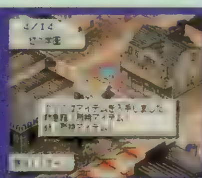


◀ほかの誰かが先に勝利条件を満たすと、その時点で終了。ミッションは失敗になってしまうのだ。


『悠久幻想曲３』
ティセ・ディアレック

アイテムの補充方法

アイテムは行動の順番が回ってくるごとに補充される。それにフィールド内にはアイテムが入手できるマスなどもあるので、完全に使い尽くしてしまうことはないはずだ。またアイテムを使わないと突破できない罠があることもあるので、そういった場面ではフィールド内でアイテムを補充して切り抜けることになるぞ。


▲行動の順番が回ってくると自動的に補充される。


▲トラップはアイテムを使って突破していくのだ。

Part 3 悠久幻想曲3 Perpetual Blue

育成や戦闘システム、それに舞台設定なども一新されたシリーズ第３弾。舞台は主人公のルシードが、シープクレストの街にある保安局、特務捜査室（通称ブルーフェザー）に配属されたところからスタートするのだが、そこは局内でもっとも安全かつ暇な部署と噂されるところ。こうして新生活を迎えたルシードは、７人の仲間たちと数々の難事件に挑んでいくのだった――

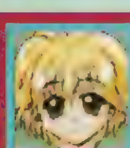


更紗


●中等部３－Ｄ●料理研究会
●１月23日生まれ●14歳
ＣＶ：白鳥由里

[illegible]

シェール・アーキス


●高等部２－Ｃ●バレー部
●７月25日生まれ●16歳
ＣＶ：小西寛子

[illegible]

リーゼ・アーキス


●大学4 教育学部●ソフトボール部
●５月19日生まれ●21歳
ＣＶ：三石琴乃

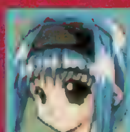
[illegible]

ルーティ・ワイエス


●高等部１－Ａ●剣道部
●３月16日生まれ●15歳
ＣＶ：増田ゆき

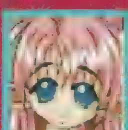
[illegible]

フローネ・トリーティア


●高等部３－Ｂ●文芸部
●９月４日生まれ●17歳
ＣＶ：堀江由衣

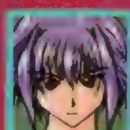
[illegible]

ティセ・ディアレック


●高等部２－Ｃ●バドミントン部
●５月７日生まれ●16歳
ＣＶ：麻績村まゆ子

[illegible]

ルシード・アトレー


●大学1 社会学部●射撃部
●12月14日生まれ●18歳
ＣＶ：石田彰

[illegible]

メルフィ・ナーヴ


●大学3 教育学部●園芸部
●２月27日生まれ●20歳
ＣＶ：笠原弘子

[illegible]

陽気で明るく、歌が大好きな少年 ビセット・マーシュ


●高等部２－Ｂ
●野球部
●６月19日生まれ
●16歳
CV：矢島晶子

いつでも元気なハイテンションボーイ。おしゃべりと歌が大好き[illegible]

その他のキャラクター

外国語教師としてバーシア・デュセル、物理学教師としてゼファー・ボルティが登場しているぞ。「３」からはメインキャラの５人、サポートキャラの３人、サブキャラの３人がまるごと登場しているのだ。しかも『３』では声のなかったルシードだが、今回はＣＤドラマでルシード役を好演していた石田彰さんが担当しているぞ。そのへんもお楽しみに！

バーシア・デュセル


●外国語教師●[illegible]
●長刀部顧問
ＣＶ：[illegible]

ゼファー・ボルティ


●物理学教師●[illegible]
●将棋部顧問
ＣＶ：三木眞一郎


PlayStation
真実は記憶の裏にある。
©ATLUS 1996,1999,2000

情報誌の編集部に勤める主人公「天野舞耶」。
充実した日々を送る彼女の日常は一人の少年の出会いと共に崩れだす。
街を震撼させる猟奇殺人鬼「JOKER」に襲われ、
彼女は否応なく事件に巻き込まれていく。
運命の歯車は音を立てて動き出し、彼女の物語が幕を開ける。
「向こう側を思い出せ」…謎の言葉を残す「JOKER」と、
「全てを忘れろ」と言い残し立ち去った少年。
そしてもう一人の自分＜ペルソナ＞は何かを教えてくれるのか。
貴方が感じるのは「デジャ・ヴュ」、それとも真実…。

新しい要素を盛り込みさらに進化したゲームシステム

前作で好評を得た噂システムやコンタクトシステムなどに新要素を多数盛り込み大幅にスケールアップ!!



天野舞耶を主人公とした新しいストーリー

前作でヒロインとして活躍した「天野舞耶」を主人公とした新しいストーリーが繰り広げられる。明かされることのなかった数々の謎が明らかに。



悪魔絵師「金子一馬」による新キャラクターが続々登場!

アートディレクター「金子一馬」の手によって描かれる、新しいキャラクター達が登場。個性的な人物や、独自の解釈によって描かれる、新キャラクター達が登場。個性的な人物や、独自の解釈によって描き出されるペルソナに注目!



噂を操るRPG。

ペルソナ2 罰

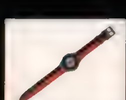
ETERNAL PUNISHMENT

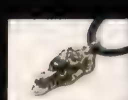
2000年6月29日発売
(スペシャルファンディスク同梱)
標準価格¥6,800(税別)

■プレイステーション専用ソフト　■RPG(1人用)
■メモリーカード／アナログコントローラ(DUALSHOCK)対応
テーマソング「Change Your Way」エリーシャ・ラヴァーン

ペルソナ2 罰 デラックスパック 同時発売
標準価格¥9,800(税別)

ロゴをモチーフにしたオリジナルリストウオッチ&シルバーアクセサリーが
専用BOXに同梱された限定2万個のプレミアムパック限定生産につき品切れの節はご容赦ください。



www.atlus.co.jp/

ATLUS
株式会社アトラス


PlayStation
イースリースタッフ
あやつるのか？あやつられるのか？
時代は再び動乱の時を迎えた。
英雄達は新たなる運命に揺り動かされる。
あやつるのか？ それとも、あやつられるのか？
ルーンに導かれし大地フォルセナ、あの場所にもう一度。
●豪華声優陣47人による8時間を超えるフルボイス。
●選んだ主人公によりまったく違う物語が展開するマルチストーリー。
詳しい情報はこちら
http://www.e3staff.co.jp
ブリガンダイン グランドエディション
BRIGANDINE
GRAND EDITION
ファンタジーシミュレーション
標準価格:6,800円(税抜)CD2枚組 絶賛発売中!

攻略station



ペルソナ２ 罰
実況パワフルプロ野球７
エルダーゲート
ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの
オールスター・プロレスリング
Ｊリーグ実況ウイニングイレブン 2000
TVDJ
スラップ ハッピー リズム バスターズ
ミスタードリラー

イラスト／伊藤勇太

PS&PS2

PS

ペルソナ2 罰

いよいよ『罰』の攻略スタート！ マップ&詳細データで、キミの冒険をサポートする!!

6 29 RPG	▶¥6,800（CD2枚組※）	▶アトラス
	▶MC（3ブロック）	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

あれから1年、また悪夢のような攻略の日々が……。というわけで、泣きながら逃げまどうも首に鎖をつながれて、『罰』攻略スタッフとして招集されちゃいました……。（mimi）

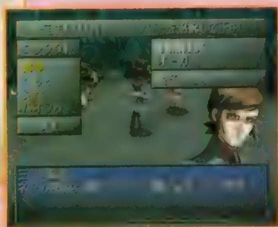
前作と比較して、ずいぶんと快適に遊べるようになってます。戦闘中のアニメーションがカットできたり、合体魔法を一覧から選べるようになったりと、システム面の完成度は申し分ナシ。あとは、イシュキックが登場してくれれば最高なんだけどな（笑）。（小岩）

ファン待望『ペルソナ』シリーズ最新作を徹底攻略!!

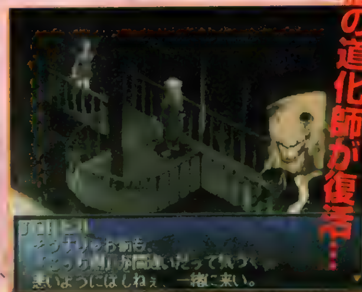


▲冒頭のムービーが意味するものは？『罪』をクリアした人ならわかるはず。

▼コンタクトシステムも一新。複数キャラによるコンタクトで、悪魔との会話がさらにオモシロク！



ついに発売まで1週間を切った『ペルソナ2 罰』。前作にあたる『罪』と今作『罰』を通して、珠閒瑠市を舞台に繰り広げられてきた『ペルソナ2』の壮大なエピソードが完結するぞ！ 攻略第1回目となる今回は、ゲーム序盤のキスメット出版から森本病院までを徹底攻略。マップや出現悪魔など、攻略に役立つ情報満載でお届け!! さらに、発売記念スペシャルとして、『罪』の攻略も掲載！ まだ『ペルソナ2』を体験していない読者で『罰』に興味のある人は、まずは『罪』からプレイしてみよう。



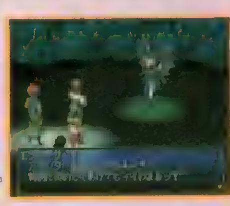
「噂」に導かれ暗闇の道化師が復活…

これだけは押さえておきたい『罰』の攻略ポイント!!

Point 1 悪魔とのコンタクトは…

コンタクトで"契約"を狙え！

コンタクトで大切なのは、いかに悪魔と"契約"できるかということ。下の表は、コンタクトの結果で変わる悪魔の反応。これを見れば、未契約時と契約時の結果の違いが、ひと目でわかるだろう。このなかで特に大切なのが、「喜び」。「喜び」で契約を結んでおかないと、フリータロットカードが入手できないのだ！



▶ゲーム序盤では、"契約"優先で資金とアイテムを増やそう。

「会話の発展」にも注目！

悪魔のなかには、「喜び」と「興味」など、2つの感情が同時に上がってしまいなかなか"契約"を結べないものがいる（2つの感情が上がる場合、「興味」が最優先される）。そんなときに役立つのが、悪魔が話しかけてくる「会話の発展」。発展しやすいコマンドや答えを選び、発展時の選択で感情を調整しよう。



▶会話発展後のコマンド選択は慎重に行うように！

コンタクト結果一覧

感情		結果
喜び	未契約	悪魔と契約可能
	契約	アイテム・お金・情報などを入手
興味	未契約	タロット入手
	契約	タロット&フリータロット入手
恐怖	未契約	逃亡
	契約	契約破棄・逃亡
怒り	未契約	戦闘続行
	契約	契約破棄・逃亡

Point 2 キャラの成長は…

降魔するペルソナによって、パラメータの伸び方が変わる!!

仲間のステータスは、レベルUP時に自動で経験値が振り分けられてしまうため、思いどおりに育てることができない。そこで役に立つのが、ペルソナの「LV.UP BONUS」。まず、上昇させたい能力ボーナスを持つペルソナを用意する。このペルソナを仲間がレベルUPする直前に降魔させるのだ。これでステータスをコントロールできるぞ。



▲カリストのLVボーナスの効果で、うららのAGIがこんなにUP！

Point 3 SPの回復は？

戦闘とコンタクトを使い分ける!!

ペルソナをランクUPさせるには、とにかく魔法を使うしかない。しかし、魔法ばかり使っていると、SPがすぐになくなってしまう。そんなときは、ダンジョンを歩いていると、SPが少しずつ回復するという特性を利用しよう。戦闘で魔法を使ってSPが減ってしまったら、次の戦闘からはコンタクト中心に移行。SPが回復したら、再び攻撃と、2つの行動を順々に行うのだ。カード集めと経験値稼ぎができて、一石二鳥！



◀ダンジョンを歩いているだけで、SPは少しずつ回復していく！

 ※限定版「デラックスパック」は¥9,800

STORY攻略

ストーリーこうりゃく

今回はゲーム序盤をイッキに攻略。ボス戦をはじめ、出現悪魔データ、MAP別入手アイテムなど、気になるポイントをピックアップして紹介していくぞ。

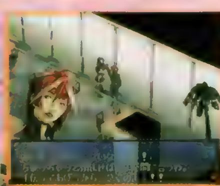
キスメット出版

JOKERの恐怖再び!?　珠閒瑠市に蔓延する血なまぐさい噂……



▲舞耶の元に届くJOKERからの手紙！不吉な場面から物語は始まるのだ。

ゲームスタートは、舞耶が働いているキスメット出版から。まずここでは、編集長や編集部員たちの話を聞くことになる。初めに編集長室へ行き、編集長と会話。そのあと、ゆきのに話しかけ、続けて残りの編集部員全員と話をする。最後にもう一度ゆきのと話をすると、うららがロビーに来たことがわかるので、エレベータで下へ降りよう。





◀▲ゆきのと2回会話するのがポイント。1Fではルームメイトのうららと合流できるぞ。でも、仕事のせいでうららと行く予定のお見合いパーティがパーに。

Check Point! 選択肢の影響は？

キスメット出版での会話中には、選択肢が多数出現する。これらの選択肢が物語にどのような影響を与えるかは今のところナゾ。『罪』では演出が変化したり、特殊なペルソナが登場するなど意外な影響も確認できたが、『罰』ではどうなるのだろうか？

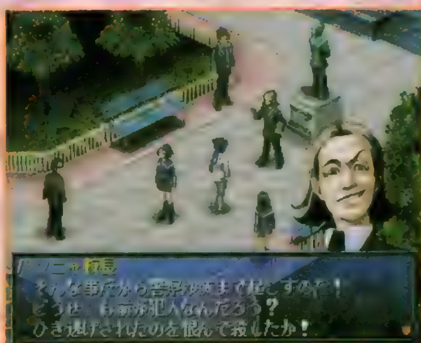


▶舞耶の性格を考えると、やはり前向きな答えがベストかも？

七姉妹学園(前編)

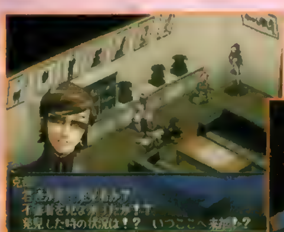
JOKERの襲撃!　舞耶たちの危機にペルソナ発動!?

キスメット出版を出ると、七姉妹学園の職員室まではイベントで自動的に進むようになっている。職員室での冴子と克哉の会話が終わると自由に動けるようになるので、まずは中庭へ向かおう。ここで反谷校長と杏奈のイベントを見たら、うららの意見に従って校長室へ。すると、JOKER出現イベントまで一気に物語が進むぞ。最短ルートで行ってもいいが、まずはじっくり情報収集から始めよう。



◀やはり今回も嫌われ者の反谷校長。もはや人徳のなせる業か(笑)？　変な噂もたっているぞ。

校長室に行くと、ある衝撃的なイベントが発生。そのあと校長室から廊下に出ると、ついにJOKERが姿を現すぞ！　このときJOKERとの戦闘になるが、これはイベントバトル。プレイヤーは何もすることができないので、とりあえずことのてん末を見ていよう。戦闘が終わると、ムービーを挟んでフィレモンとの会話イベントへと続いていくぞ。



▲校長室に横たわる哀れな死体！もしかして、これが反谷!?



▶舞耶の危機に呼応して、心の奥に眠れる人格(ペルソナ)が目を覚ます。

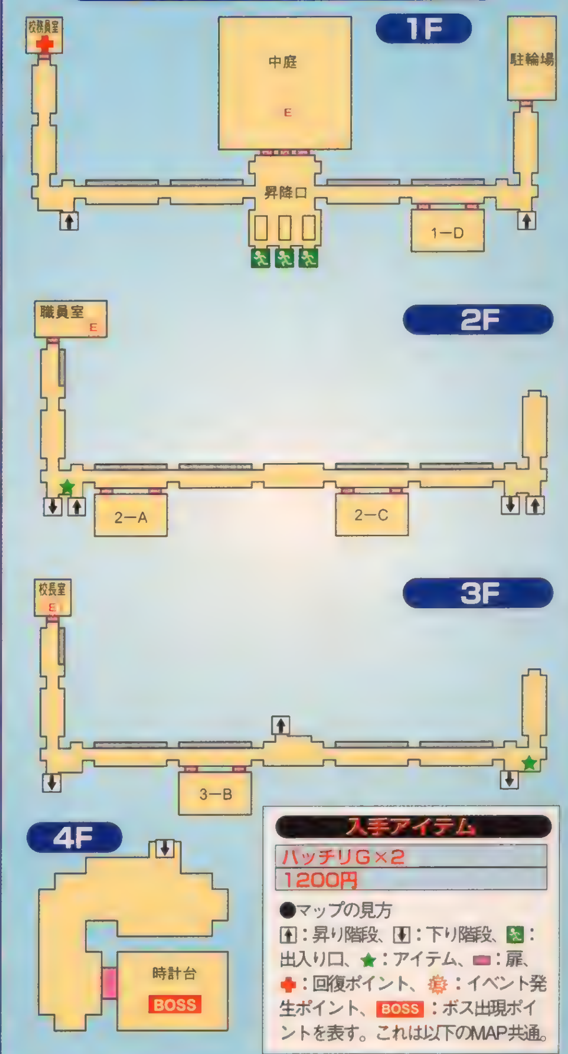
Check Point! 序盤はバトルなし!?

キスメット出版からフィレモンのイベントまでは、ひたすらストーリーイベントが続く。戦闘はもちろん、これといった謎解きもないので、キャラの会話に注意してサクサク進めよう。特に『ペルソナ2』の世界に浸りたい人は、情報の聞き逃しがないかどうかチェック。また、敵の出ないうちにMAPを完成させたり、アイテムを探しておくのもいいだろう。



◀フィレモンとの出会いイベントが終わるまで戦闘は発生しないぞ。

七姉妹学園全体MAP



入手アイテム

- パッチリG×2
- 1200円

●マップの見方

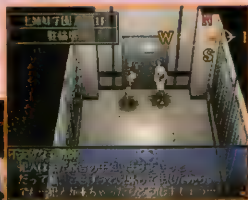
↑：昇り階段、↓：下り階段、出入り口：出入り口、★：アイテム、▬：扉、✚：回復ポイント、イベント：イベント発生ポイント、BOSS：ボス出現ポイントを表す。これは以下のMAP共通。

七姉妹学園(後編)

動き出した『罰』…悪魔との初めての戦い！

フィレモンとのイベントのあと、いよいよＪＯＫＥＲの手下である悪魔が学校に出没し始める。ここからは、ＪＯＫＥＲを捜して七姉妹学園を探索することになるぞ。今までとは違い、校務員室と職員室以外の部屋には入れなくなっている。まずは、この２つの部屋で情報を集めよう。すると時計台の鍵が手に入るので、４Ｆの時計台へ。ここではイベントののち、ボス戦に突入するぞ。





◀扉が閉まっていて学校からは出られない。時計台の鍵を見つけろ。

◀猟奇事件の捜査から外されてしまう克哉。ＪＯＫＥＲに狙われた舞耶を助けるため、行動をともにする。

Check Point! ボス戦まではすぐだけど…

時計台の鍵を見つければ、すぐにボス戦に行けるこのマップ。しかし、ボスは複数で襲ってくるので、レベルが低いと心もとない。ある程度レベル上げに励もう。



◀ペルソナのランクを上げるのも忘れずに

BOSS VS.エンプーサ、アペプ×2



▶アペプはそれほど強くない。まずはエンプーサを狙え！

ここのボスは、ザコ悪魔が３匹出現する。ザコとはいえ、現時点ではかなりの強敵。まずは、物理攻撃力が高く、魔法攻撃も強いエンプーサから倒していこう。合体魔法の「ストーンライズ」なら、ほぼ一撃で倒せるぞ。

出現悪魔リスト

七姉妹に出現するモンスターはどれもたいして強くない。そのため、コンタクトの練習にもってこいだ。ただし、ゾンビ女学生だけは、コンタクト不可。

データの見方



1 アルカナ属性と名前
2 レベルとＨＰ
3 悪魔の性格
4 基本ステータス
5 悪魔の特徴、使用してくる魔法、所持しているアイテム



LOVERS ピクシー
LV 2 ■ HP 13
性格 強気、陽気

STR	2	AGI	5
VIT	2	LUC	3
TEC	3		
攻撃	8	魔攻	7
防御	8	魔防	8

【特徴】疾・強／地・弱
【魔法】ガル、ディア
【所持アイテム】クリーンソルト



HERMIT ラタトスク
LV 4 ■ HP 24
性格 高慢、愚か

STR	3	AGI	4
VIT	2	LUC	3
TEC	3		
攻撃	13	魔攻	9
防御	10	魔防	8

【特徴】地・強／疾・弱
【魔法】マグナ、ひっかき
【所持アイテム】開扉の実



HANGEDMAN グザファン
LV 3 ■ HP 20
性格 強気、陽気

STR	3	AGI	4
VIT	2	LUC	3
TEC	3		
攻撃	12	魔攻	8
防御	9	魔防	8

【特徴】炎・強／水・弱
【魔法】アギ、ファイアブレス
【所持アイテム】解毒剤



DEVIL ゴースト
LV 1 ■ HP 9
性格 陰気、愚か

STR	3	AGI	4
VIT	2	LUC	2
TEC	2		
攻撃	10	魔攻	4
防御	7	魔防	6

【特徴】剣以外の物理・強／剣、聖・弱
【魔法】アクア、ドルミナー
【所持アイテム】鎮静剤



DEVIL ポルターガイスト
LV 2 ■ HP 12
性格 弱気、陰気、愚か

STR	3	AGI	3
VIT	2	LUC	2
TEC	3		
攻撃	10	魔攻	6
防御	7	魔防	8

【特徴】暗・無／聖・弱
【魔法】マグナ、イルゾーン、自爆
【所持アイテム】傷薬



TOWER スライム
LV 1 ■ HP 8
性格 愚か

STR	3	AGI	3
VIT	2	LUC	2
TEC	3		
攻撃	10	魔攻	6
防御	7	魔防	8

【特徴】暗・強／聖・弱
【魔法】なし
【所持アイテム】傷薬



MOON ナイトメア
LV 3 ■ HP 24
性格 弱気、陰気、愚か

STR	2	AGI	3
VIT	2	LUC	2
TEC	2		
攻撃	9	魔攻	6
防御	9	魔防	6

【特徴】剣以外の物理・強／剣、聖・弱
【魔法】ドルミナー、ブリンパ、イルゾーン
【所持アイテム】地返しの玉



ZOMBIE ゾンビ女学生
LV 4 ■ HP 28
性格 かたくな

STR	4	AGI	4
VIT	3	LUC	3
TEC	3		
攻撃	16	魔攻	9
防御	13	魔防	8

【特徴】物理・強、暗・無／炎、聖・弱
【魔法】体当たり
【所持アイテム】傷薬

TOWN GUIDE

ここでは、今回の攻略範囲内で訪れることになる場所と、そこにあるショップを紹介！　参考までにチェックしておこう。

蓮華台

七姉妹学園を中心として、４つのスポットが点在する。なお、現時点では本丸公園と岩戸山に入ることはできない。

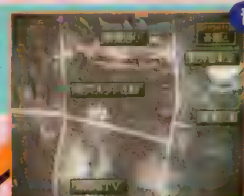


ロータスSHOPガイド

がってん寿司、珠閒瑠城、Kaori、サトミタダシ、ベルベットルーム

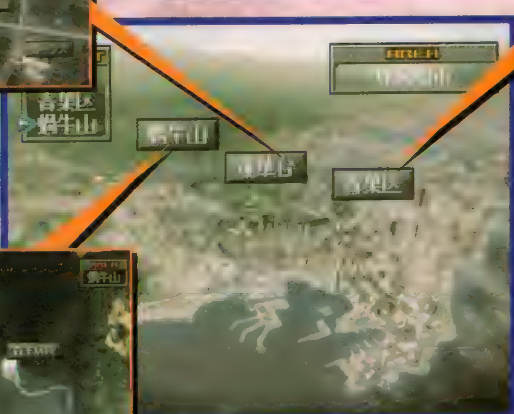
青葉区

キスメット出版や珠閒瑠ＴＶなど、数多くのスポットがある。また、葛葉探偵事務所は頻繁にお世話になる場所だ。



青葉通りSHOPガイド

葛葉探偵事務所
W.SLASH
Parabellum
サトミタダシ
etheria
ROSA-CANDIDA
ベルベットルーム



蝸牛山

この場所にあるスポットは、蝸牛山と森本病院の２つのみ。森本病院をクリアすると、区画そのものに入れなくなる。



Check Point! 困ったときのサトミタダシ

サトミタダシは、各地区に必ず存在し、どの店でも商品はまったく同じ。さまざまなアイテムが売っているので、最寄りのお店で買い物しよう。



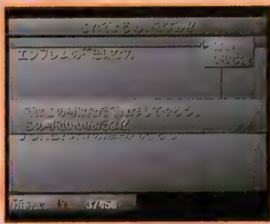
▶どの店にもいるこのオバサン。じつは、七姉妹らしい。

※悪魔データ内【特徴】部文字の意味。暗：暗黒系、聖：神聖系、炎：火炎系、核：核熱系、水：水撃系、地：地変系、疾：疾風系、剣：剣撃、飛：飛具、投：投具、戦：戦技、精：精神、神：神経、物理：物理攻撃、核：核熱系、魔法：魔法攻撃、剣以外の物理：剣撃以外の物理攻撃、強：強い、弱：弱い、反：反射、無：無効を表します。例えば、聖・強／暗・弱の場合は、神聖系に強い／暗闇系に弱いという意味になります。

葛葉探偵事務所

探偵事務所に依頼して噂を広めてもらおう！

葛葉探偵事務所は、青葉区の青葉通りにある。中に入るとイベントが進むので、轟所長に話しかけて、「エンブレムの不思議な力」の噂を広めてもらえばOK。すると、Wスラッシュという店に行くことになるぞ。この店も青葉通りにあるので、さっそく行ってみよう。なお、このイベント後に噂屋からいくつかの噂を聞くことができるぞ。よく覚えておくこと。



◀轟所長に話しかけて、「噂を広める」を選ぶと画面が切り替わる。ここで、広めたい噂を決定しよう。

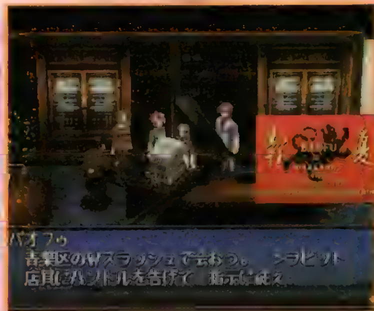
▼舞耶たちは、轟所長の知り合いのパオフゥに会うため、Wスラッシュへ行くことになるのだ。

Check Point! おなじみの招きネコがグレードアップ

葛葉探偵事務所には、前作にもあった招きネコが置かれている。これを調べると「千円入れて」と言われるぞ。貯金箱が一杯になるまでお金を入れると…？



◀招きネコの投入金額のレートは10倍に！



W.SLASH ダブルスラッシュ

“ラビット”を追って…

ここでは、店の中に入るだけで自動的にイベントが進行。パオフゥが登場したあとは、パラベラムに場面が切り替わる。なお、赤いパソコンを調べれば、ホームページの掲示板から噂を入手できる。

▼なんと、パオフゥもペルソナ使いの1人。果たして彼は何者なのか？





▲掲示板の内容が更新されていることもあるので、こまめにのぞいてみるといいだろう。

Parabellum パラベラム

4人のペルソナ使いが集結！

Wスラッシュから場面が切り替わり、そのままイベントが進むと、ついにパオフゥが仲間に。これでパーティも4人になって、戦力が充実するぞ。また、このイベント中にここで武器が売り出されるようになるので、今後は武器屋として活用しよう。



▶これで戦力も大幅アップ！ これから先の戦闘がグッと楽になるぞ！

Check Point! ムービーシーンが！

『罰』には、ストーリーの随所にムービーシーンが用意されているのも大きな魅力。パラベラムで起きるイベントにも、美麗なムービーが挿入される。デジャ・ヴュの少年に会いたいという舞耶の切ない想い。その心情が見事に描写され、さらにストーリーを盛り上げてくれるのだ。ムービーの雰囲気も、前作よりアダルトチックになっているぞ！



◀このあともムービーシーンが盛りだくさん！

ベルベットルーム

時と精神のはざまへ…

パラベラムでのイベントが終わると、パオフゥにベルベットルームへ行くように言われる。ここでイゴールの話を聞いたら、冒険の再開。JOKERの情報を追って、蝸牛山にある森本病院に向かおう。

▼ベルベットルームも青葉通りにあるぞ。ここで、ペルソナの召喚や降魔、入れ替えなどを行うのだ。





▲イゴールがペルソナについて説明してくれるぞ。忘れずに聞いておこう。

買い物ガイド 序盤で登場するお店紹介

ここでは、今回の攻略範囲内で登場するショップリストと、購入できるアイテムの効果を表にまとめて掲載するぞ。

Parabellum(パラベラム)(食事)

カクテル名	価格	効　果
リボルバー	800	一定期間ＡＧＩか２アップする
ダブルアクション	750	一定期間ＳＴＲが６アップする
マグナム	660	一定期間ＴＥＣが８アップする
ビュレットコア	820	一定期間ＳＴＲが２アップする
ブローニングパワー	880	一定期間ＴＥＣが４アップする
エンジェルトリガー	700	一定期間ＡＧＩが６アップする
ティルトバレル	500	一定期間ＶＩＴが８アップする
デリンジャー	900	一定期間ＶＩＴが４アップする

Parabellum(パラベラム)(噂変化後)

アイテム名	価格	攻撃力	装備キャラ
コルト・ポニー	750	4	舞耶、克也
ニューナンブ	900	6	舞耶、克也
アストラ・ファルコン	2700	12	舞耶、克也
ボクシンググローブ	950	6	うらら
角手	2800	16	うらら
ゲームコイン	880	8	パオフゥ
フューチャーコイン	2900	12	パオフゥ

W.SLASH(Wスラッシュ)(食事)

メニュー	価格	効　果
コーヒー	350	一定期間ＴＥＣが５アップする
カフェオレ	400	一定期間ＳＴＲが６アップする
ミルクティー	300	一定期間ＡＧＩが２アップする
ハーブティー	450	一定期間ＡＧＩが２アップする
ダブルサンド	700	一定期間ＳＴＲが８アップする
ピザトースト	600	一定期間ＶＩＴが１アップする
スパゲッティ	980	一定期間ＴＥＣが１アップする
カレーライス	700	一定期間ＴＥＣが７アップする

ROSA-CANDIDA(ロサカンディータ)(噂変化後)

アイテム名	価格	防御力	装備キャラ
カウボーイハット	670	3	全員装備可能
ハードジャケット	1350	6	全員装備可能
カウボーイブーツ	700	3	全員装備可能

がってん寿司(食事)

ネタ名	価格	効　果
まぐろ	300	一定期間ＴＥＣが２アップする
いか	300	一定期間ＡＧＩが６アップする
甘えび	400	一定期間ＶＩＴが２アップする
あなご	400	一定期間ＡＧＩが１アップする
うに	500	一定期間ＴＥＣが４アップする
いくら	500	一定期間ＳＴＲが４アップする
えんがわ	400	一定期間ＴＥＣが８アップする
中とろ	400	一定期間ＶＩＴが１アップする

サトミタダシ

アイテム名	価格	効　果
傷薬	100	味方１人のＨＰを30回復する
ガラガラドリンク	500	味方１人のＨＰを200回復する
宝玉	2000	味方１人のＨＰを全回復する
スナフソウル	400	味方１人のＳＰを30回復する
チューインソウル	1500	味方１人のＳＰを100回復する
地返しの玉	1600	味方１人の瀕死を回復する
反魂香	8800	味方１人の瀕死とＨＰを全回復する
解毒剤	200	味方１人の猛毒を回復する
鎮静剤	200	味方１人の狂暴を回復する
パッチリG	350	味方１人の睡眠と幻影を回復する
大幣	500	味方１人の憑依を回復する
月刊バトルマスター	500	装備品の専門雑誌
別冊ミラクル	500	魔法の専門雑誌
ファンタジーワールド	500	不思議なものの専門雑誌

蝸牛山

迷路のように入り組んだ森のダンジョン

タウンマップ上の道から森本病院へ行こうとすると、警備員に呼び止められてしまう。じつは、病院に続く道が事故によって通行止めになっており、蝸牛山の裏道から病院へ回り道することになるのだ。右の全体マップを見てもらえばわかるように、蝸牛山は非常に広い。そのうえ、蝸牛山と病院の2つのダンジョンを連続で攻略することになるため、持久戦は必至。森本病院では、ボス戦もあるので、今のうちに装備品や回復アイテムを買いそろえておくのが得策といえるだろう。



▶警備員と会話したあと、裏道から蝸牛山に入ることができる。



◀ここに出現する敵は、強者ばかり。最低でもレベル8以上は必要だろう。

Check Point! 蝸牛山は、自然の迷宮！視点を変えながら進むのだ

このダンジョンの最大の難点は、木々が邪魔になって視界が狭いということ。非常に道に迷いやすいので、マップを見やすい視点に変えながら進もう。また、木々の間に抜け道がある場所も多く、視点によって宝箱が木の陰に隠れてしまうケースも多い。これらを見逃さないためにも、こまめに視点を変えて、マップを隅々まで調べることも大切だ。あと、宝箱のある場所は全体マップに表示されるので、取り逃しがないかを必ず確認すること。



▶1度クリアしたダンジョンは、2度と入れなくなる場合が多い。宝箱の取り逃しは、絶対にさけたいところだ。

Check Point! 賽銭箱にお金を入れると……？

マップ7の東側にある抜け道の先に、古い看板と賽銭箱がある。この賽銭箱を調べると、100円ずつお金を入れることが可能だが、これによって何が起きるのかは今のところ不明。また、看板には周防辰之進、黒田純之介という、人物について記されている。はたしてこの意味は？



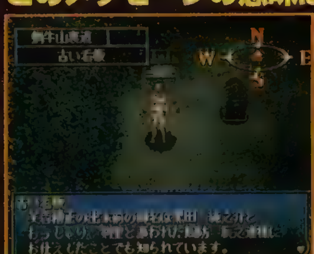
◀宝箱がある場所の東に抜け道がある。この奥に賽銭箱と看板があるぞ。

謎の賽銭箱を発見!!



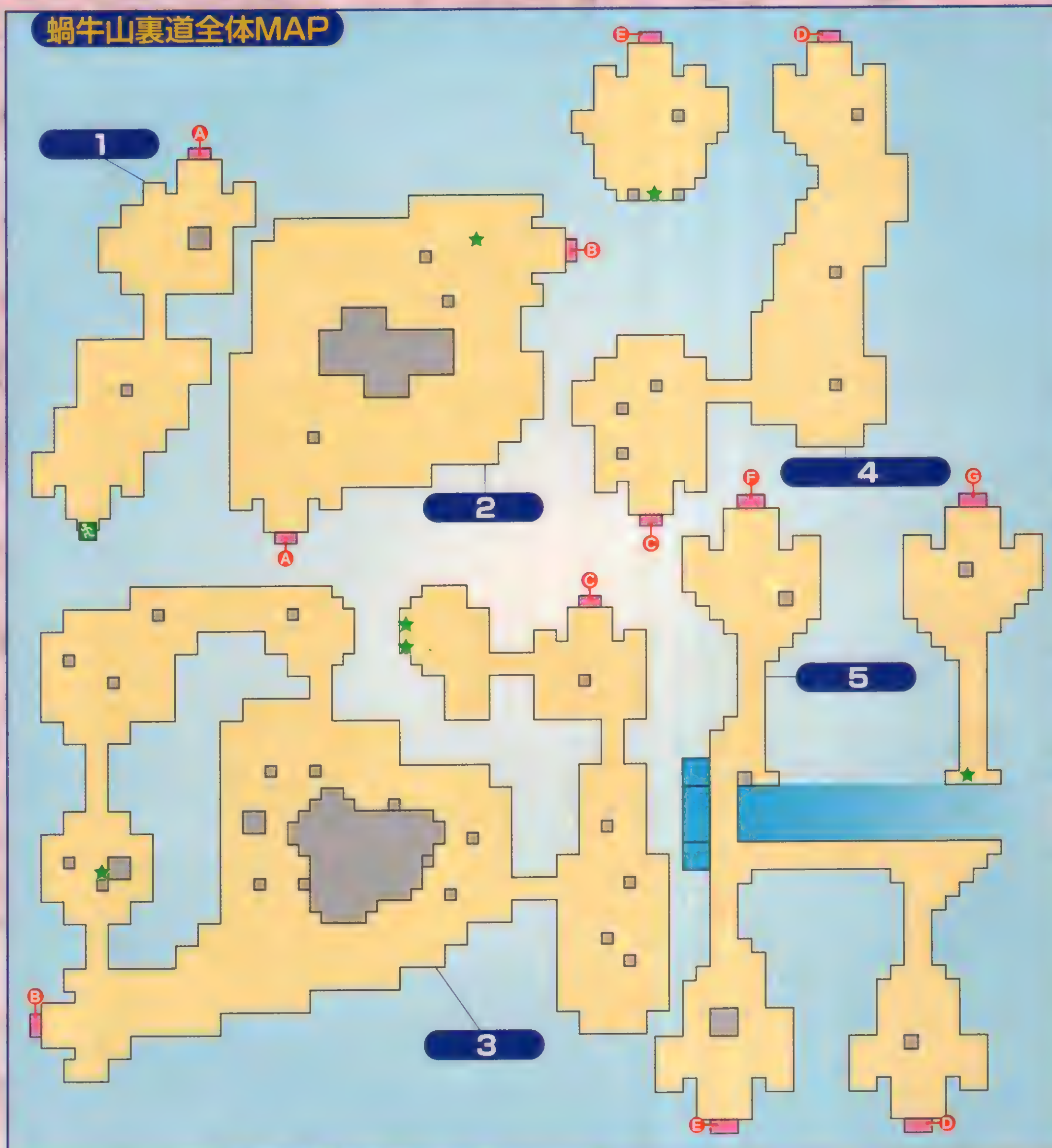
▶現時点では何も起きる気配がない。いずれ謎は解けるのか？

このメッセージの意味は…



◀じつに興味深いメッセージが記されている。1度は読んでおこう。

蝸牛山裏道全体MAP





入手アイテム

解毒剤×3
アクアカード×1
スナフソウル×3
大幣×2
STRカード×1
オフジディアン×1
傷薬×3

●マップの見方
この蝸牛山は、❶～❼までのマップを順番に進むことになる。なお、マップ間のつながりは、Ⓐ～Ⓗまでの記号で表記（同じ記号が対応する）。なお、**!** マークには古い看板がある。物語に直接は関係ないが、1度は調べてみよう。

Check Point! ステータス異常に気をつけろ！

蝸牛山では、猛毒や睡眠、憑依などのステータス異常を起こす魔法を使う敵が多く出現する。とくに戦闘終了後も効果が持続する猛毒や憑依のような、やっかいなステータス異常は、魔法やアイテムですぐに回復すること。あらかじめ、ステータス異常を回復するアイテムを多めに購入するか、回復魔法を修得するペルソナを召喚するなどして、うまく対処しよう。



▲ステータス異常系の魔法を使う敵は、真っ先に倒してしまおう。



◀各ステータス異常用の回復アイテムを10個ずつ買っておくといいだろう。

出現悪魔リスト

蝸牛山に出現する敵のなかで、1番やっかいなのはゾンビ日本兵。こいつが「特攻」を使うと、必ずパーティのうち1人は瀕死状態になってしまうぞ。3～4体で出現することが多く、高確率で「特攻」を使ってくる。速攻で倒すこと！

グザファン	ラタトスク
ナイトメア	ゾンビ女学生



TOWER ブロブ
LV 5 ■ HP 40
性格 愚か

STR	7	AGI	8
VIT	5	LUC	6
TEC	5	―	
攻撃	26	魔攻	14
防御	20	魔防	14

【特徴】暗・強／暗・無
【魔法】ポイズマ、消化液
【所持アイテム】ポイズマカード



DEVIL ファントム
LV 6 ■ HP 48
性格 高慢、陰気、愚か

STR	7	AGI	7
VIT	5	LUC	6
TEC	7	―	
攻撃	27	魔攻	18
防御	21	魔防	19

【特徴】剣以外の物理・強／剣、聖・弱
【魔法】ジオ、マフーイ、憑依
【所持アイテム】パッチリG



STRENGTH アペプ
LV 9 ■ HP 74
性格 強気、賢い

STR	6	AGI	9
VIT	8	LUC	6
TEC	6	―	
攻撃	27	魔攻	19
防御	33	魔防	19

【特徴】水・強／炎・弱
【魔法】アクア、かみつき
【所持アイテム】ブフカード



LOVERS パック
LV 6 ■ HP 48
性格 強気、陽気

STR	4	AGI	6
VIT	3	LUC	6
TEC	4	―	
攻撃	18	魔攻	12
防御	15	魔防	11

【特徴】疾・反／地・弱
【魔法】ザン、ブリンパ、逃走
【所持アイテム】開扉の実



CHARIOT オーガ
LV 8 ■ HP 64
性格 短気、愚か

STR	8	AGI	6
VIT	7	LUC	5
TEC	5	―	
攻撃	32	魔攻	16
防御	29	魔防	15

【特徴】物理・強／魔法・弱
【魔法】ラクカジャ、一文字斬り
【所持アイテム】傷薬



MAGICIAN エンプーサ
LV 7 ■ HP 56
性格 強気、賢い

STR	7	AGI	9
VIT	6	LUC	7
TEC	10	―	
攻撃	28	魔攻	25
防御	25	魔防	28

【特徴】聖、暗・無
【魔法】アクア、ブフ、ドルミナー
【所持アイテム】傷薬



STAR アガシオン
LV 8 ■ HP 58
性格 弱気、陽気

STR	6	AGI	7
VIT	6	LUC	5
TEC	7	―	
攻撃	26	魔攻	20
防御	26	魔防	20

【特徴】炎・無／水・弱
【魔法】アギ、ドルミナー、ディア、逃走
【所持アイテム】アギカード



ZOMBIE ゾンビ日本兵
LV 7 ■ HP 56
性格 国家主義

STR	8	AGI	7
VIT	5	LUC	4
TEC	3	―	
攻撃	31	魔攻	11
防御	22	魔防	9

【特徴】物理・強／暗・無／炎、聖・弱
【魔法】連続うち、特攻
【所持アイテム】ガラガラドリンク



TEMPERANCE ハーピー
LV 5 ■ HP 40
性格 高慢、賢い

STR	4	AGI	5
VIT	3	LUC	3
TEC	4	―	
攻撃	17	魔攻	12
防御	14	魔防	11

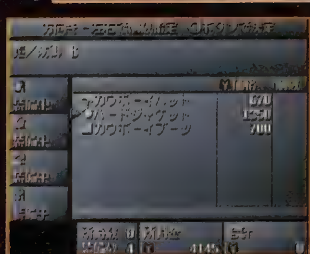
【特徴】剣、戦・強／飛、聖・弱
【魔法】ガル、ザン、ディア、ひっかき
【所持アイテム】鎮静剤

Check Point! 噂屋がいるのはこの2カ所！

今回の攻略範囲内で登場する噂屋は、がってん寿司にいる「トロ」とWスラッシュにある赤いパソコン（ホームページの掲示板）。この時点では、トロから「ロサカンティータで防具が売られている」という噂を聞くことができるぞ。さっそく噂を広めて、全員分の防具を購入しておこう。これで、蝸牛山での戦闘も楽になるはずだ。なお、武器や防具など、お店で売られている商品は、物語の進行に従って品ぞろえが更新されてゆく。より強力なものが売られ始めるので、1つのダンジョンをクリアするたびに新商品がないかどうかチェックしてみよう。



▶パラベラムでのイベントが終わった時点で、噂屋から噂を聞けるぞ。



◀ロサカンティータで防具を買って、戦力を強化してから蝸牛山へ行こう。

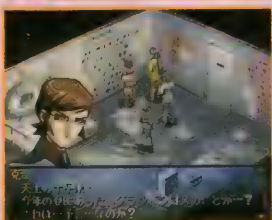
森本病院

しっかりレベルを上げてボス戦に挑め!

このダンジョンは、経験値稼ぎやカード集めに最適。１Ｆには、トリッシュの泉とベルベットルームもあるので、レベルを上げたり、ペルソナを召喚したりして戦力を整えよう。ちなみに、３Ｆの303号室の扉の前に行くとイベントが発生。その後、４Ｆの院長室に入るとボス戦に突入するので、それまでにレベルを最低でも12〜13ぐらいには上げておこう。



▶宝箱も見逃さないこと。中でもミスリル銀は、かなり貴重だ。



◀303号室でのイベントが終わったら、院長室を目指そう。

森本病院全体MAP

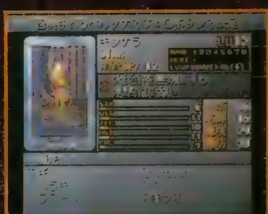
●マップの見方
このマップでは、初めてダンジョンの中にベルベットルームが登場する。その隣の部屋には、体力回復ポイントのトリッシュの泉が。ここで体力を回復すると、法外なお金を取られるので注意。

入手アイテム
解毒剤×３
5000円
ＡＧＩインセンス×１
ミスリル銀×１



Check Point! 新たなペルソナを召喚!!

このダンジョンのボスであるヘルハウンドは、かなりの強敵。まだ初期ペルソナで戦っていると いう人は、これを機にレベルの高いペルソナを召喚しよう。炎への耐性があれば、さらに◎。



◀レベル10以上のペルソナを召喚できれば理想的。

BOSS VS.ヘルハウンド

このボス戦では、パオフゥがパーティから抜けて、３人で戦うことになる。ボスは攻撃力が高く、火炎系の全体魔法を使うので、１人を回復役にしよう。使える魔法が、全体回復魔法なら、なおよし。残る２人は、とにかく合体魔法で攻撃あるのみ。





▲パオフゥが抜けることを考慮して、戦略を立てよう。

◀JOKERの番犬、ヘルハウンド。炎系の魔法を使う。

出現悪魔リスト

このダンジョンで注意すべき[illegible]は、モー・ショボー。この敵が使うバイナルストライクや[illegible]は全体攻撃のうえにダメージも大きい。しかも、[illegible]は誰か１人の[illegible]状態になるので、すぐに回復させること。

エンプーサ	アペプ
オーガ	アガシオン



◀憑依状態になったキャラは、[illegible]



LOVERS ロビングッドフェロー

LV 11 ■ HP 77

性格 陽気、愚か

STR	10	AGI	10
VIT	7	LUC	8
TEC	8	―	
攻撃	41	魔攻	24
防御	32	魔防	23

【特徴】地・強／疾・弱
【魔法】マハマグナ、バルザック、不幸のフラダンス
【所持アイテム】傷薬



HANGEDMAN ニスロク

LV 10 ■ HP 73

性格 短気、強気、陽気

STR	9	AGI	9
VIT	6	LUC	6
TEC	11	―	
攻撃	31	魔攻	30
防御	28	魔防	30

【特徴】炎・無／核・反／水・弱
【魔法】マハラギ、不幸のフラダンス
【所持アイテム】アギカード



TEMPERANCE モー・ショボー

LV 12 ■ HP 88

性格 陰気、賢い

STR	8	AGI	11
VIT	9	LUC	11
TEC	8	―	
攻撃	36	魔攻	25
防御	39	魔防	24

【特徴】剣、戦・強／飛、地・弱
【魔法】ザン、マハガル、バイナルストライク
【所持アイテム】解毒剤



MOON エリーニュス

LV 10 ■ HP 72

性格 強気、陰気

STR	6	AGI	10
VIT	7	LUC	7
TEC	9	―	
攻撃	28	魔攻	26
防御	31	魔防	25

【特徴】投、戦、聖、暗、精、神・無
【魔法】マハアクマ、マーベラスダンス
【所持アイテム】アクエスカード



WORLD コカトリス

LV 11 ■ HP 81

性格 愚か

STR	11	AGI	10
VIT	8	LUC	8
TEC	6	―	
攻撃	44	魔攻	20
防御	35	魔防	19

【特徴】剣、戦・強／飛、地・弱
【魔法】ポイズンブレス、はばたき
【所持アイテム】バルザックカード



ZOMBIE ゾンビジャンキー

LV 9 ■ HP 68

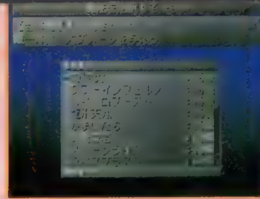
性格 支離滅裂

STR	10	AGI	8
VIT	9	LUC	5
TEC	3	―	
攻撃	39	魔攻	13
防御	36	魔防	11

【特徴】物理・強／暗・無／炎、聖・弱
【魔法】毒ひっかき、ドルミナー
【所持アイテム】パッチリG

DATA編(データへん)

ここでは序盤で役立つ合体魔法&ペルソナデータを凝縮して紹介するぞ!! とくに、合体魔法の組み合わせは『罰』と異なるので注意。



◀データといえば、気になるのがコレ!?

合体魔法一覧

合体魔法とは…?

合体魔法とは、複数の魔法を組み合わせて使う強力な魔法のこと。右の表で指示した順番に魔法を設定すると、それぞれの合体魔法が発動する。ちなみに、ここで紹介している魔法はほんの一部。次号以降も続けて紹介していくぞ!!



◀通常魔法を連発するよりも、強力な合体魔法の一撃を使え。

合体魔法の利点

合体魔法の利点は、威力が非常に高いことと、敵全体に効果のあるものが多数存在するということ。とくに序盤でペルソナが弱いときには、魔法を単発で出すよりも、合体魔法のほうが敵に大ダメージを与えられるぞ。ボス戦にも有効だ!

合体魔法名	相性	発動条件	効果
灼熱獄炎	火炎	❶火炎系魔法➡❷火炎系魔法	敵1体に大ダメージを与える
タワーインフェルノ	火炎	❶疾風系魔法➡❷地変系魔法➡❸火炎系魔法	敵1体に特大ダメージを与える
ロワゾー・ド・フー	火炎	❶火炎系魔法➡❷地変系魔法➡❸マハラギ	敵全体に大ダメージを与える
妖雲水瀑	水撃	❶水撃系魔法➡❷水撃系魔法	敵1体に大ダメージを与える
ハイドロブースト	水撃	❶地変系魔法➡❷疾風系魔法➡❸水撃系魔法	敵1体に特大ダメージを与える
龍飛天翔	疾風	❶疾風系魔法➡❷疾風系魔法	敵1体に大ダメージを与える
かまいたち	疾風	❶火炎系魔法➡❷水撃系魔法➡❸疾風系魔法	敵1体に特大ダメージを与える
真空波	疾風	❶疾風系魔法➡❷水撃系魔法➡❸マハガル	敵全体に大ダメージを与える
尖鋭奇岩	地変	❶地変系魔法➡❷地変系魔法	敵1体に大ダメージを与える
ストーンライズ	地変	❶水撃系魔法➡❷火炎系魔法➡❸地変系魔法	敵1体に特大ダメージを与える
ランドスパーク	地変	❶地変系魔法➡❷火炎系魔法➡❸マハマグナ	敵全体に大ダメージを与える
原子破壊	無視	❶火炎系魔法➡❷地変系魔法➡❸万能系魔法	敵1体を高確率で「瀕死」にする
ローエンドブレイカー	無視	❶ザンマ➡❷神聖系魔法	敵味方全体の中で1番レベルの低いユニットを「瀕死」にする
クラシックメロディー	神経	❶ドルミナー➡❷癒しの調べ	敵全体を高確率で「睡眠」にする
魅惑のメロディー	精神	❶マリンカリン➡❷癒しの調べ	敵全体を高確率で「魅惑」にする
パナケイアの祝福	――	❶パトラ➡❷ディア➡❸リカーム	味方全体の「瀕死」以外の状態異常を回復する
火炎撃	剣撃(火炎)	❶火炎系魔法➡❷一文字斬り	敵1体に炎の刃でダメージを与える
狂焔乱舞	剣撃(火炎)	❶火炎系魔法➡❷利剣乱舞	敵全体に炎の刃で大ダメージを与える
疾風斬	剣撃(疾風)	❶疾風系魔法➡❷一文字斬り	敵1体に風の刃でダメージを与える
烈風乱舞	剣撃(疾風)	❶疾風系魔法➡❷利剣乱舞	敵全体に風の刃で大ダメージを与える
ライトスマッシャー	剣撃(神聖)	❶神聖系魔法➡❷剣撃系特殊物理	敵1体に大ダメージを与え「瀕死」にする
毒ひっかき・改	打撃(無視)	❶ポイズマ➡❷ひっかき	敵1体に中ダメージを与え「猛毒」にする
マヒひっかき・改	打撃(無視)	❶ドルミナー➡❷ひっかき	敵1体に中ダメージを与え「睡眠」にする
天馬流星烈拳	打撃	❶疾風系魔法➡❷ソニックパンチ	敵1体に大ダメージを与える
オクトパシーフィスト	打撃	❶打撃系特殊物理➡❷打撃系特殊物理➡❸打撃系特殊物理	敵1体に特大ダメージを与える
邪毒針・改	投具(無視)	❶ポイズマ➡❷九十九針	敵1体に中ダメージを与え「猛毒」にする
夢見針・改	投具(無視)	❶ドルミナー➡❷九十九針	敵1体に中ダメージを与え「睡眠」にする

ペルソナリスト

LV1～LV16

ここではLV16までのペルソナデータを完全網羅。ステータスはもちろん、使える魔法や消費SPと相談して召喚しよう。ちなみに、❺の召喚時の消費SPは、キャラとの相性を表している。消費が少ないほど、相性がいい。×は降魔不可だ。

リストの見方

❶LV、アルカナ属性、名称
❷召喚に必要なタロット枚数
❸ステータスや特徴、使用魔法
❹帰還時に取得できるアイテム
❺キャラごとの召喚時の消費SP



LV16 ❶ MAGICIAN
テング
必要タロット ❷ [illegible]
攻撃 61 | 魔攻 50
防御 55 | 魔防 53
特徴 疾風系を無効にする ❸ /地変系に弱い
魔法 マハガル/グライ/イルゾーン/大気の壁/リカーム/利剣乱舞
帰還アイテム ❹ マハカード
舞 11 う 22 ❺ 克 × パ 15



LV16 MAGICIAN テング
必要タロット [illegible]
攻撃 61 | 魔攻 50
防御 55 | 魔防 53
特徴 疾風系を無効にする/地変系に弱い
魔法 マハガル/グライ/イルゾーン/大気の壁/リカーム/利剣乱舞
帰還アイテム マハカード
舞 11 | う 22 | 克 × | パ 15



LV15 EMPRESS アリアンフロッド
必要タロット [illegible]
攻撃 69 | 魔攻 36
防御 54 | 魔防 36
特徴 物理攻撃に強い/魔法攻撃に弱い
魔法 ザン/一文字斬り/ハマ/ディア/大気の壁/ジオンガ
帰還アイテム ダマスクス鋼
舞 10 | う 10 | 克 14 | パ 15



LV9 EMPEROR アガートラーム
必要タロット [illegible]
攻撃 42 | 魔攻 27
防御 36 | 魔防 29
特徴 地変系に強い/疾風系に弱い
魔法 マグナ/コトルディ/一文字斬り/テトラジャ/ブリンバ/マハマグナ
帰還アイテム 武士の心得
舞 9 | う 13 | 克 13 | パ 6



LV14 HIEROPHANT ゲンジョウ
必要タロット [illegible]
攻撃 44 | 魔攻 47
防御 56 | 魔防 52
特徴 精神&神経系を無効にする
魔法 ザン/イルゾーン/メディア/マフーイ/メパトラ/ホーリーライト
帰還アイテム ヒランヤ
舞 13 | う 13 | 克 13 | パ 19



LV11 LOVERS ロビングッドフェロー
必要タロット [illegible]
攻撃 41 | 魔攻 24
防御 32 | 魔防 23
特徴 地変系に強い/疾風系に弱い
魔法 マグナ/ポイズマ/ドルミナー/蜃気楼/ポズムディ/マハマグナ
帰還アイテム マハマグナカード
舞 15 | う 7 | 克 7 | パ ×



LV2 LOVERS ピクシー
必要タロット [illegible]
攻撃 8 | 魔攻 7
防御 8 | 魔防 8
特徴 疾風系に強い/地変系に弱い
魔法 ディア/ガル/コトルディ/ジオ/マハガル/メギド
帰還アイテム ディアカード
舞 9 | う 4 | 克 4 | パ ×



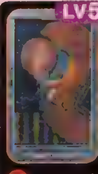
LV15 CHARIOT ミノタウロス
必要タロット [illegible]
攻撃 54 | 魔攻 32
防御 66 | 魔防 33
特徴 物理攻撃に強い/魔法攻撃に弱い
魔法 ソニックパンチ/体当たり/コトルディ/大地の壁/雄叫び
帰還アイテム 武王の心得
舞 14 | う 14 | 克 14 | パ 10



LV12 STRENGTH リュウメ
必要タロット [illegible]
攻撃 39 | 魔攻 31
防御 54 | 魔防 34
特徴 氷結&電撃&核熱系に強い/打撃&戦技系に弱い
魔法 アクア/ミラージュブレス/コトルディ/ブリザードブレス/ポズムディ/サマカジャ
帰還アイテム STRカード
舞 × | う 11 | 克 11 | パ 8



LV10 HERMIT ネコマタ
必要タロット [illegible]
攻撃 47 | 魔攻 31
防御 44 | 魔防 30
特徴 精神&神経系を反射する
魔法 ひっかき/マハガル/投げキッス/アクエス/ザンマ
帰還アイテム ニャーゴクロー
舞 10 | う 10 | 克 10 | パ 14



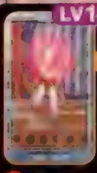
LV5 TEMPERANCE ハーピー
必要タロット [illegible]
攻撃 17 | 魔攻 12
防御 14 | 魔防 11
特徴 剣撃&戦技系に強い/飛具&地変系に弱い
魔法 ひっかき/ガル/ザン/マハガル/コトルディ/マヒひっかき
帰還アイテム フリータロット×10
舞 5 | う 5 | 克 5 | パ 7



LV2 DEVIL ポルターガイスト
必要タロット [illegible]
攻撃 11 | 魔攻 7
防御 8 | 魔防 8
特徴 暗黒系を無効にする/神聖系に弱い
魔法 マグナ/ポズムディ/イルゾーン/ソニックパンチ/グライ
帰還アイテム ポズムディカード
舞 4 | う 4 | 克 4 | パ 3



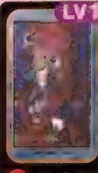
LV12 STAR キンナラ
必要タロット [illegible]
攻撃 36 | 魔攻 29
防御 45 | 魔防 30
特徴 火炎系を無効にする/水撃系に弱い
魔法 アギ/癒しの調べ/マハラギ/ハマ/トラフーリ/アギラオ
帰還アイテム 開扉カード
舞 9 | う 9 | 克 9 | パ 18



LV13 SUN スーリヤ
必要タロット [illegible]
攻撃 58 | 魔攻 30
防御 49 | 魔防 31
特徴 火炎系を反射する/水撃系に弱い
魔法 アギ/マハラギ/マハガル/旋回連脚/テトラジャ/アギラオ
帰還アイテム マハラギカード
舞 9 | う 18 | 克 18 | パ 18



LV1 STAR カリスト
必要タロット ―
攻撃 10 | 魔攻 6
防御 10 | 魔防 8
特徴 地変系に強い/疾風系に弱い
魔法 マグナ/ポイズマ/ザン/マリンカリン/マグナス
帰還アイテム AGIインセンス
舞 × | う 3 | 克 × | パ ×



LV1 JUSTICE ヘリオス
必要タロット ―
攻撃 13 | 魔攻 6
防御 10 | 魔防 8
特徴 火炎系を無効にする/水撃系に弱い
魔法 アギ/シングルショット/パトラ/ひっかき/マハラギ
帰還アイテム STRインセンス
舞 × | う × | 克 3 | パ ×



LV3 MOON マイア
必要タロット ―
攻撃 12 | 魔攻 12
防御 15 | 魔防 14
特徴 神聖&暗黒&精神&神経系を無効にする
魔法 ハマ/ディア/アクア/メディア/マルチディメンション
帰還アイテム VITインセンス
舞 3 | う × | 克 × | パ ×



LV6 HANGEDMAN オデュッセウス
必要タロット ―
攻撃 33 | 魔攻 18
防御 21 | 魔防 19
特徴 疾風&電撃系を無効にする/地変系に弱い
魔法 ガル/イルゾーン/九十九針/まどろみの誘い/マハガル
帰還アイテム STRインセンス
舞 × | う × | 克 × | パ 6

※ペルソナリスト内の"舞、う、克、パ"は、キャラ名を表す。舞=舞耶、う=うらら、克=克哉、パ=パオフゥです。



発売直前 スペシャル企画

『罰』をより深く味わうための!!

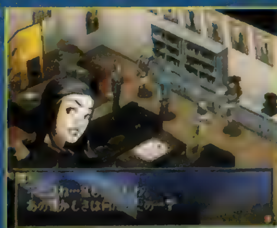
『ペルソナ2 罪』プレイガイド



『罰』に興味はあるけど、『罪』をプレイしたことがナイ! そんな人に贈る『罪』攻略!! これを機会に、プレイしてみよう。

『罪』をクリアしてこそ『罰』の楽しさがわかる!?

『罪』と『罰』はもともと1つの物語だったため、『罰』には『罪』を意識した演出やセリフ回しがたびたび登場する。このへんの楽しさは、『罪』をプレイした人だけの特典といっても過言ではない。ここでは、『罪』をクリアしてから『罰』を楽しみたいという人のために、見どころ&攻略ポイントを紹介していくぞ。さらに、誰もが気になる「データ継承」も大紹介! これで『罰』が100倍楽しくなる!?



◀『罰』の主人公である天野舞耶の活躍も見られるぞ。

『罪』で押さえておきたいポイント!

ここで紹介する7つのポイントは、『罪』をプレイするうえで見逃せない要素ばかり! とくに突然変異や廃工場などを活用すれば、クリアも断然楽になるぞ。また、本筋には関係ないものの、カジノやCDなどのお遊び要素も要チェックだぞ!

POINT 1 廃工場

この廃工場は、既にクリアしたダンジョンに登場した悪魔と出会えるという特殊なダンジョン。工場内はいくつかの区画に分かれていて、物語の進み具合に応じて入れる場所が増えていく(詳細は下のリストを参照)。コンタクトしそこねた悪魔と会話したり、経験値を稼ぐには最適の場所なのだ。

場所	条件
搬入口(扉1)	春日山高校クリア後
工場(扉2)	野外音楽堂クリア後
工場(扉3&8)	スマイル平坂クリア後
管制室&事務室(扉4)	空の科学館クリア後
倉庫(扉5&7&8)	カラコルクリア後
制御室(扉6)	シバルバーB5F到着後





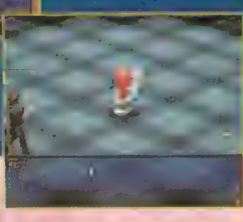
◀▲噂が現実と化す怪現象によって、工場は悪魔の巣窟に変わる。ここでは、「女神異聞録ペルソナ」のキャラと出会えるなど、多くのおまけ要素が隠されているぞ。

POINT 2 噂悪魔

噂悪魔とは、その名のとおり噂を広めることで出現する特殊な悪魔だ。彼らに関する情報は右の表のとおり。彼らを倒すことができれば、情報を教えてくれた人から特別なアイテムがもらえるぞ! ただし、噂を入手できる期間は限られているので、しっかりチェックしておこう。



▲噂を入手したら急いで葛葉探偵事務所へ。



▶すると、見たこともない悪魔が出現!!

悪魔名	LV	出現場所	噂入手場所
	出現時間		
花子さん	5	七姉妹学園	七姉妹学園2-C
	七姉妹学園クリアまで		
ブキミちゃん	13	春日山高校	春日山高校3Fの廊下
	防空壕クリア後~春日山高校クリアまで		
リンダ	17	青葉公園	ラーメンしらいし
	青葉公園~野外音楽堂に入るまで		
くちさけ	26	岩戸山	岩戸山前(街MAP)
	空の科学館クリア後~岩戸山クリアまで		
ジャンピングじじい	28	蝸牛山	蝸牛山(豪傑寺通過後)
	豪傑寺通過後~カラコルクリアまで		
たんすババア	31	廃工場	港南署
	春日山高校クリア後~ゲームクリアまで		
呪いのタクシー	33	廃工場	ピースダイナー
	スマイル平坂クリア後~ゲームクリアまで		
呪いの個人タクシー	34	廃工場	ピースダイナー
	呪いのタクシー撃破後~ゲームクリアまで		
件(くだん)	64	廃工場(05)	珠閒瑠TV
	カラコルクリア後~ゲームクリアまで		

表の見方 噂悪魔の表は、噂悪魔の名前、レベル、出現する場所、噂を入手できる場所、噂を入手できる期間を説明しています。噂入手の期間は、出現する期間にも対応。

ついに判明! 『罰』のデータ継承のナゾ!

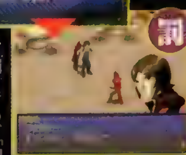
今まで謎に包まれていたデータ継承の詳細が、明らかに。『罪』のデータがあると、『罰』のプレイがダンゼン楽になる! データを作るために『罪』をプレイする価値あり。

1 主人公(周防達哉)の名前やLVなどが変化!

データを継承すると、まず『罰』で達哉が出てきたときのパラメータが『罪』と同等のものになる。また、取得した経験値も、何らかの形でフィードバックされるらしい。残念ながら、装備品とペルソナは継承されない。



◀『罪』で、達哉の名を「神楽坂」に変えると。



▶『罰』でも、「神楽坂」という名で達哉が登場。

2 招きネコ&ポーピーくんのカウントが継続される!



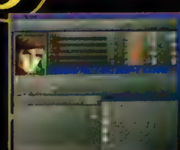
◀特にお金のかかる招きネコには、ありがたい継承だ。



▶いくら払ったか今回も教えてくれるぞ!

葛葉探偵事務所の招きネコや、港南署のポーピーくんに何回お金を入れたか? このカウント数がそのまま継続されるのだ。カウント数を引き継げば、大金を払うことなく「お礼」をもらえるのだ。

3 カルマリングを最初から所持



▶初めからあるので、序盤も楽勝!

『罪』に登場したレアアイテム「カルマリング」も、入手した個数だけ引き継がれる。これは、攻撃力が+30されるという、うれしいアイテムだ。

4 合体魔法のリストが埋まる

見つけるのに何かと手間のかかる合体魔法のリストも、『罪』で見つけた分だけリストに登録される。これで初めから強力な魔法が使えるね!

5 フリータロットのストックが持ち越せる

『罪』でためたフリータロットも、『罰』に持っていくことができる! これで序盤からペルソナを召喚し放題?

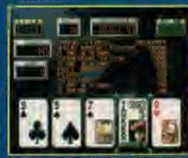
POINT 3 カジノの景品

カジノの景品には、下で紹介しているアイテムから、強力な武器まで、攻略を助けるアイテムがそろっている！　なお、これらの景品は、物語が進むにつれて多くなっていくぞ。

品　名	コイン	効　果
ステュクス	10,000	???
ラッキーソース	10,000	【飾】レベルアップボーナスLUC+1
バイタリティソース	10,000	【飾】レベルアップボーナスVIT+1
メビウスリング	8,000	【投具】攻撃力+70　VIT+6
ソルヴィングオーブ	3,000	未知の合体魔法をアナライズできる
ディスガイズグッズ	1,000	一定歩数の間、悪魔の出現率を下げる
マッスルドリンコ	500	味方1人の最大HPを20%上昇させて全回復

腕に自信があるならポーカーがオススメ

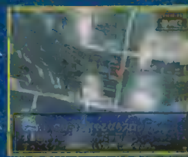
ポーカーが勝ちやすいという噂を広めれば、ワイルドカード（ジョーカー）の出現率が上がる。あとはペア狙いを基本に連続で挑戦しよう!!



◀これさえあれば勝利はいただき。

苦労がイヤならスロットに決まり！

スロットの噂を広めると、確率が激甘に!!　コインを100枚程度買って連射パッドのベットボタンを固定しておけば、数時間後には大金持ち！



◀どの台が当たり台なのかも忘れず確認。

POINT 4 懸賞アイテム

懸賞マガジンを買うと、広めた噂によって下記のアイテムが当たるぞ。なお、当選確率は主人公のLUC値によって決定される。どのような品物が当たるかは完全にランダムだ。

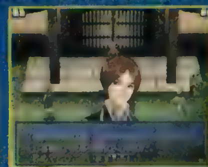
めったに当たらない珍品	確率の低い貴重品	良く当たる粗悪品
夢想剤	スピリットソース	崖っぷち粉末
アンチ・マター	五雷轟弾	バフバフ
カンノンセンジュ	スーパーノヴァ	小鳥丸
打出の小槌	デモリッションバンド	B級スターケース
ミラクルオブジェクト	輝くたてがみ	ガラガラドリンク
ソーマ	四次元ケシゴム	チューインソウル
―――	陣の背水	クリーンソルト

懸賞アイテム　オススメ入手法

当選結果が出るまでの時間は、プレイ時間の経過には関係なく、じつはダンジョンで一定距離（廃工場の1階を約5周）歩くだけで、結果が出るのだ。

▶LUC値に関係なく、基本は99冊で応募すること。



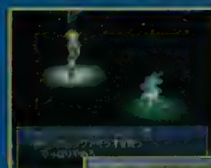


▲運が良ければ、シルバーマン邸に賞品が届くぞ。

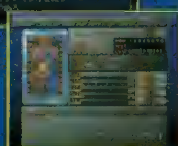
POINT 5 噂魔法

噂悪魔同様、噂を広めることで修得できるのが噂魔法だ。ただし、噂魔法に関する情報は悪魔との会話でしか得られない。また、噂魔法の威力を変える噂もあるとか…。

名　称	相　性	修得悪魔	入　手　条　件
ダイナミックアギラオ	火炎	ジャックランタン	GOLD以後のダンジョンで噂入手
アトミックブフーラ	氷結(氷結)	ジャックフロスト	ギガ・マッチョ以後のダンジョンで噂入手
デンジャラスガルーラ	疾風	スチュパリデス	カラコル以後のダンジョンで噂入手
グレイトマグナス	地震	バルバトス	カラコル以後のダンジョンで噂入手
ハイパージオンガ	電撃(電撃)	ア○ク○	…SECRET…
ワンダフルアクエス	水撃	カナロア	岩戸山以後のダンジョンで噂入手
ウルトラフレイラ	核熱	デメテール	岩戸山以後のダンジョンで噂入手
超メギド	万能	○キュ○ス	…SECRET…



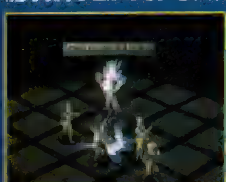
◀悪魔に噂を広めてもらうと……



▶ペルソナのステータスに不思議な魔法が!!

POINT 6 突然変異

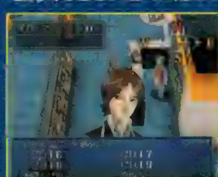
これはペルソナのイレギュラーな成長イベントで、2ランクアップや魔法取得、パラメータアップに変異能力取得などがある。これは、合体魔法を使っていると発生する特殊な成長だ。「罪」では合体魔法だったが、はたして「罰」では？



◀戦闘終了かと思いきや、突然ペルソナが発動してメッセージが表示される。

POINT 7 CD

夢崎区のギガ・マッチョでは、物語の進み具合に応じてゲーム中のBGMを購入できる。とくに隠しCDは必聴。



◀ある条件を満たさないと出現しない隠しCD。ヒントは「噂に注意」。

Primo		CD13	¥1,800
CD1	¥500	CD14	¥2,600
CD2	¥1,000	CD15	¥3,000
CD3	¥800	Quatro	
CD4	¥900	CD16	¥3,100
CD5	¥400	CD17	¥3,200
Secondo		CD18	¥3,800
CD6	¥1,100	CD19	¥2,900
CD7	¥1,200	隠しCD	¥3,400
CD8	¥850	Quinto	
CD9	¥1,300	CD20	¥4,100
CD10	¥1,500	CD21	¥4,000
Terzo		CD22	¥3,830
CD11	¥2,000	CD23	¥4,200
CD12	¥2,500	CD24	¥4,500

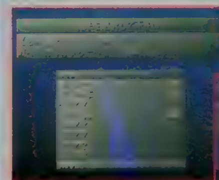
短時間クリアを目指す人に…お得ワザ紹介！

以下に紹介する3つのテクニックは、短時間クリアに欠かせないものばかり。逆に、じっくり楽しみたい人にはオススメできないぞ。

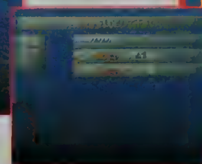
1 合体魔法の組み合わせが1発でわかる!!

「ソルヴィングオーブ」をGET!

カジノの景品「ソルヴィングオーブ」を装備すると、アナライズ画面で「○○系＋???」という具合に合体魔法の組み合わせが表示される。このアイテムは、装備したキャラが合体魔法に必要な魔法を持っていた場合に限って「?」の中身を表示してくれるというもの。全員が装備すれば、未発見の組み合わせも簡単に見つかるのだ。



◀未発見の合体魔法にカーソルを合わせて情報を見る。



▶すると、詳しい組み合わせが表示されるのだ。

2 ボスも楽勝!? 防御力UP!!

戦闘が始まったら「行動順変更」を選び、最も行動順の遅いキャラを1番手に設定。そして全員に「防御」させる。すると、敵の攻撃が優先されるが、「防御」のおかげでダメージが軽減されるのだ。敵の順番が終わったら⊗ボタンを押して行動をキャンセル。こちらの行動を「防御」から「ペルソナ」や「攻撃」にしよう。すると、敵が攻撃を出す前に、こちらから攻撃することができる。これは、コンタクトや退却時にも応用できる技だぞ！

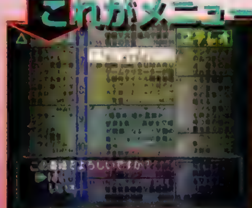
3 占いの効果の有効利用

港南区の珠閒瑠ジプシーで占いをすると、獲得経験値やお金が増えるなど、冒険に有利な効果が得られる（逆効果の占い結果もあるので注意）。特に上昇系は数値が倍増されることが多いので、攻略に絶対役立つ！　しかし、「コンタクト回数増」という、一見マイナス的な占いにも注目。これは、コンタクトの結果が出るまでの段階が、普通なら3回のところが4回になるというもの。場合によっては、イイコトがあるとか……。

『罰』オマケDISCの内容がついに判明!!

デラックスパック＆通常版ともに、ファンディスクがつくことが判明した！　その内容は、オリジナルムービーや岡田＆金子両氏のスペシャルインタビューなど。まさに、ファンのためのアイテムなのだ。その内容をちょこっと紹介するぞ。

これがメニュー画面



◀メニューはまるで新聞の番組欄。ここから好みのコンテンツをチョイス。

ムービー



▲インタビュームービーを交えつつ、金子氏のイラストが見られる。

知りたい情報満載！

▼イラストは、このディスクだけの完全オリジナル。そのクオリティも、下の写真のとおりの美しさ。

イラスト



実況パワフルプロ野球7

PS2

野球ゲームの決定版、『パワプロ』シリーズの最新作がついに登場！ サクセスモードも熱いぞ!!

7 6 SPG	▶オープン価格 ▶コナミ
	▶MC2（400KB）

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今や『パワプロ』とは切っても切り離せないサクセスモード。今回は球団ごとにシナリオが異なるとあって、個性豊かなキャラがたくさん登場する。その中にはモデルがいると思われる選手も何人か見受けられるのだ。阪神の監督の息子とか、大阪近鉄の現役最年長選手とか、横浜を蹴って西武に入団したドラフト一位選手（捕手なので山田◯郎も入ってる？）など。我が横浜の伊達“様”は斎藤(隆)をパシリに使っていそうだなぁ（笑）。（ウォルフ）

誰でも勝てる『パワプロ』必勝講座

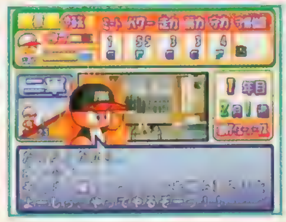
初心者もOK



PS2で初めての『パワプロ』ということで、この『7』で『パワプロ』を初体験するという人もいるはず。そこで、基礎的な部分から上級者向けのテクニックまでをまとめて紹介していこう。これまでのシリーズをやり込んでいる人も、今回の記事を読めば新しい発見があるかもしれないぞ！



◀COM戦、対戦を問わず楽しいのがこのゲームの魅力！

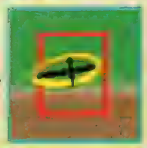


◀サクセスモードも健在。本編以上に(?)ハマれるのだ。

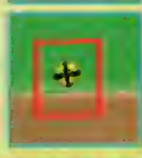
必勝テク 1 攻撃編 これで点が取れないなんてウソ!! 打率&得点力アップのコツ

●ミートカーソルの強振とふつうを使い分けよう!!

強振にするとミートカーソルが狭くなる。しかし、強い打球を打てるようになるので、2ストライクを取られるまでは積極的に使っていこう。ふつうにするとミートカーソルは広くなる。ただ、キャラによっては強振時と大差ないので、そんな場合は2ストライク後も強振のままでいこう。



ふつう



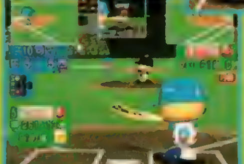
強振

●ミートカーソルの意味を知ってクレバーな打撃を!!

実際の野球同様、バットの上に当たったボールはフライになりやすく、下に当たったボールはゴロになりやすい。また、早めのタイミングで打つと引っ張ることになり、遅めだと流し打ちになる。







下で打つとゴロに

▲進塁打を打ちたいときは下のほうで当てるといい。

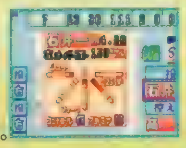
上で打つとフライに

▲犠牲フライ狙いなら芯のやや上に当てるつもりで。

●相手投手を理解すれば確実に打率は上がる

1.相手投手の持ち球変化量を目で覚えておく

変化球を投げてきたらミットの位置からどの程度ずれるのか覚えておこう。「フォークは球2つ分落ちる」といった感じだ。



◀ポーズ中にも持ち球を調べられる。

2.キャッチャーミットであらかじめコースを知っておく

投手は投げる直前のミットを狙ってくる。常にミットの位置に注意し、ミートカーソルを合わせるクセをつけておこう。左右が逆になることにも注意。



見た目とは左右逆!!

3.待ちはストレート、リリース、球筋で対応を変える

ストレートと変化球とでは球の出所が微妙に異なる。ストレートを待ち、変化球ならすぐに対応するのが基本。



ストレート



変化球

4.カーソル移動は微調整のみ

ミットを見れば投球直後にコースを予想できる。この時点でミートカーソルを合わせておけば、打つ瞬間に微調整するだけでバットに当てることができるのだ。



●走塁時には連打を心がけておこう

L&Rボタンを連打すると走塁スピードを上げることができる。進塁用の△ボタンを押したまま連打しよう。



Ⓛ＋Ⓡ △押しっぱなし

●微妙なフライには塁間停止を心がけよう!!

野手が取れるかどうか微妙なフライを打ち上げたら、走者を塁間で止めておこう。無理に進めると、取られたときに危険だからだ。



◎＋△で停止

●自分の特殊能力を考えたバッティングプランを!!

「初球◯」は1ストライクを取られるまでミートカーソルが広くなる特殊能力。でも、強振するとその恩恵を受けられなくなってしまうので注意しよう。右は複数の特殊能力を持つ選手のミートカーソル。ここまで変化するのだ。



「初球◯」の選手なら…



「三振男」があると…

サクセスくらしの手帳

過去の『パワプロ』シリーズ同様、サクセス開始直後の1カ月はケガをしなくなっているようだ（編集部ではすでに100人近い選手を育成したが、ケガをした選手は1人も確認されていない）。つまり、この時期に限っては故障率の高い練習でも安心して選べるのだ。また、3週目が終わった直後には育成コーチが登場してくる。彼は無条件で体力を回復してくれるので、最初の1カ月は「休み」コマンドのことは考えずに練習だけをしていてかまわないのだ。



必勝テク 2 守備編

守りがボロボロだと絶対に勝てない！ 失点を減らす守備のポイント

●R1ボタンでカーソルを固定させる



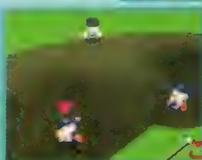
◀切り替わったときに操作をミスしやすい。

Ｒ１ボタンを押し続けている間は、ほかの選手にカーソルが切り替わることがない。その選手が球を処理できると思ったら、Ｒ１ボタンを押し続けるクセをつけておこう。

●フライの落下点はカーソルの点で判断できる



▶黄色いときは落下地点にいない。



◀ピンク色に変わったらそこでストップ。

ふだんのカーソルは黄色いが、フライの落下地点に入るとピンク色に変化する。このことを知っていれば、フライを捕りそこなうミスが激減するはず。

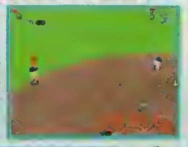
●ボタンチョイ押しで素早い送球ができる!!



▲内野安打になりそうな打球をアウトにできると大きい。

送球時にはボタンをただ押すのではなく、意識的に一瞬だけチョンと押そう。こうすることで、素早い送球が可能になるからだ。

●外野からの送球はR1返球で必ず中継選手に!



▶打者走者に３塁まで行かれてしまった。



◀中継に返せば相手も自重してくれる。失点も減るぞ。

ランナーがいるときはもちろん、そうでないときも中継に返すようにしよう。そうすれば相手の進塁を防ぎやすくなるからだ。同時に操作ミスも減らせる。

●ランダウンプレイもR1を使おう!

相手を塁間ではさんだときも中継への送球は有効。より確実にアウトにすることができるだろう。

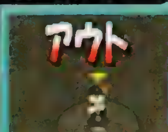


▼このあと、すぐにタッチすることができた。

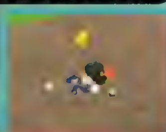
●ジャンプは余裕を持って飛びつくのが吉!!

通常では捕れそうにない打球でも、ジャンプすれば捕れることがある。あわてずに、タイミングよく飛びつくことを心がけよう。

垂直ジャンプ ⊗

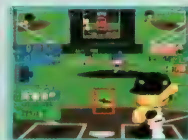


横っ飛びジャンプ 方向キー＋⊗



●状況に応じて守備シフトを選べ

ホームランバッターを迎えたときやサヨナラのピンチなどでは、思い切って守備シフトを変更することも大切。通常のシフトのままでは かえって傷口を広げかねないからだ。

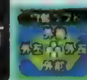


◀状況を考えて内外野の守備位置を変更しよう。

R2 ●バントシフト
R1 ●内野シフト



L1 ●外野シフト

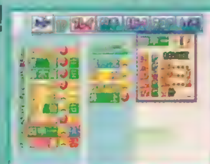


守備シフトを変更したほうがいい状況

主な状況	シフト
無死１塁で打順が投手のときなどはバントをしてくる可能性が大きい。また、無死～１死で３塁にランナーがいるときはスクイズを狙ってくることも。	バントシフト
サヨナラのランナーが３塁にいるときなど、１点も与えられない状況では内野を前進させておこう。なんとしてでもホームでアウトにするのだ。	内野前進
足の速いランナーが２塁にいる状態で強打者を打席に迎えた場面などで使いたい。内野安打ならば点は入らない（１塁３塁になるだけ）からだ。	内野後退
サヨナラのランナーが２塁にいるときなどの「内野を抜かれてもホームでアウトにしたい場面」で有効。外野を越されたらどうせ負けになるからだ。	外野前進
ランナーなしで強打者を迎えたときなど、相手が大きいのを狙ってきそうな場面で役立つ。サヨナラのランナーが１塁にいるときにも使ってみたい。	外野後退

●代打を出したあとは守備位置をチェック!

「８番打者に代打を送ったあとそのままプレイしていたら、代打に起用された外野手が捕手をしていた」なんていうミスに注意しよう。



▲守備位置以外を守らせるとエラー率が大幅に上がるのだ。



必勝テク 3 投手編

投球の組み立てに気を配ろう！ 打者を打ち取る投球術

●ミット移動で打者にコースを絞らせないこと



ミットの位置を見てくるのは相手も同じ。どのコースに投げるか悟られないよう、グルグルとミットを動かそう。

●ストレート＆スローボールを駆使せよ



◀スローボールも怖がらずに投げていこう。

相手を打ち取るには縦や横の変化だけでなく、緩急も大切。タイミングをはずすのだ。

●自分の持ち球を駆使した投球術を考えよ!!

軌道がよく似ているボール（カーブとシンカーなど）を混ぜることで相手をとまどわせることができる。ボールからストライクになる球だけでなく、ボールからボールになる球も使っていこう。

外角高めのスローボール



▲最初にボール球になるスローボールを見せておく。

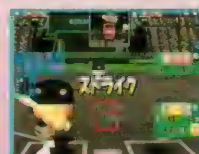
外角高めシンカー



▲同じ球だと思わせておいてストライクを取りにいく。

●ボタン連打を使った投球術もある

投げたあとに⊗ボタンを連打することで球速や変化量をアップさせることができる。同じ球でも球速が違うため、打者のタイミングをはずせることもある。そのぶん操作は複雑になるけどね。

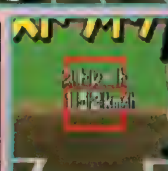


▶ボタンを強く押すことでも同様の効果がある。

連打あり



連打なし



サクセスくらしの手帖

サクセスに限らず、投球後に⊗ボタンを連打すると球速がアップする。これは主に打者のタイミングをはずすときに使われるテクニックだが、盗塁を阻止したいときにも役立つ。相手ランナーが盗塁のスタートを切ったら連打してみよう。こうすることでわずかとはいえ球が捕手に到達するまでの時間を稼げ、刺せる確率を上げられるからだ。ストレートを投げたときなら、ウエストする（左スティックを外角方向に思い切り倒す）だけでも高確率で刺せるぞ。



『7』になって新要素がたくさん取り入れられた

サクセスモード大研究



◀入る球団によってシナリオ内容が大きく異なる。

今回の舞台はプロ野球チーム。目標である一軍レギュラーの座を獲得するためにも効率よくキャラを育てていこう。各種のテクニックから、知っていると役に立つ情報までをまとめて紹介するぞ!

メイン画面からさまざまな情報を理解せよ!

いくつものデータが表示されているメイン画面からはさまざまな情報を読みとることができる。これらのデータがどんなことを表しているのかを理解することで、これからどうすべきなのかもわかるのだ。効率よく育てるためにも、各データの持つ意味をきちんと覚えておこう。

やる気 ●練習効果に影響
コンディションを表している。試合中の能力だけでなく、練習時の取得ポイントにも影響してくる。

タフ度 ●下がると故障率アップ!
主人公がどれだけ丈夫かを表している。低いと練習でケガをしやすい。



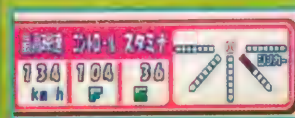
体力 ●低いと不利なイベントが…
低いと不利なイベントが起こりやすくなり、ケガもしやすくなる。





能力 ●現在の能力を評価したもの
主人公の能力を数値や記号で表したもの。左は野手の場合で、下は投手の場合。各能力はA〜Gでランク分けされ、基本的に最大値はAとなっている。自分の守備位置や育てたい選手のタイプを考えて効率よく育てていこう。今回は前作までに比べて、選手ごとの能力差が顕著になったため、オールAの選手を作るのは至難のワザかも?

投手の場合



「休む」で健康サクセス

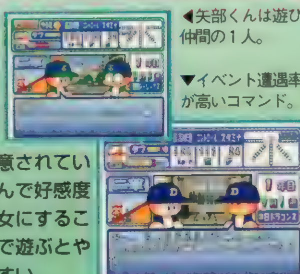
体力とやる気を回復できる「休む」コマンド。これらの要素を高いレベルで維持すればそれだけ効率よく育てることができるので、うまく活用しよう。体調が悪いと何かと不利。休みを取って健康になろう!



◀常に健康な状態でプレイすることが大切。無理は禁物だ。

「遊ぶ」でいろいろな展開を!

矢部くんや知り合ったチームメイトたちと遊ぶためのコマンドで、さまざまなイベントが用意されている。女の子と遊んで好感度を上げれば、彼女にすることも……。1人で遊ぶとやる気を回復しやすい。



◀矢部くんは遊び仲間の1人。

▼イベント遭遇率が高いコマンド。

「通院」はしたくないけど…

ケガや病気になると練習ができなくなるなどマイナス要素が大きい。通院を繰り返して早めに治してしまおう。ただし、このコマンドを実行すれば必ず治るワケではない。運が悪いと通院を繰り返すはめに。



◀ケガをすると、治るまで練習できない。早めに治したい。

サクセスモード攻略に役立つ11のアドバイス

どう育てればいいのか悩んでいる人も、このアドバイスどおりにプレイすればきっと一軍に定着できるはずだ!

1 名前は自動でもつけられる

名前入力画面で何も入力しないまま決定すると自動的につけてくれる。登録されている中からランダムで選ばれるため、チームメイトの名前がつくことも。



▶スタートボタンを押すだけでもOK!

2 最初のうちは「マニュアル」がオススメ

タイプ(育て方)設定は自分で経験点を割り振れる「マニュアル」を選ぶのが基本。慣れないうちはあらかじめ用意されているタイプ選んでもいいけれど、好みの選手を作るためには、自由に能力を上げられたほうが便利だからだ。可能なら、最初から「マニュアル」に慣れておこう。

3 スタート前にデータをチェック!

ゲームが始まったら真っ先に自分のデータを調べよう。病気を持っていたり「センス×」がついていたりする選手を思いどおりに育てるのは難しいぞ。



▶こんなときは作り直すのもひとつの手。

サクセスくらしの手帳
サクセスの主人公は最初から特殊能力を持っていることがある。プラスのものもあればマイナスのものもあるので、最初にデータを調べるクセをつけておこう。ついていてうれしい特殊能力の筆頭は「いいけど」と「センス○」のセット。同時に「虫歯」もついてくるが、これはすぐに治療できるし、能力アップ系の練習をしない限り影響もないのでそんなに怖くはないのだ。そのほかにも、初期能力が軒並み高いスーパー選手も低確率ながら出現することがあるぞ。

「練習」で効率よく能力を上げよう!

「練習」をすると筋力や敏捷などの経験点が得られる。これと引き替えに、パワーや走力といった能力を上げることができるのだ。得られる経験点は「練習」の内容によって異なるので、上げたい能力に必要なものを重点的に獲得していこう。右の表は「練習」ごとに得られる経験点をまとめたものだ。





◀▲計画的に経験点を獲得することを心がけよう。ただし故障率には要注意。コーチらの評価が下がる「練習」は自主トレ時に集中的に行おう。

野手

練習メニュー名	LV	筋力	敏捷	技術	精神	疲れ	やる気	監督	打撃コーチ	守備コーチ	育成コーチ
走り込み	1	↑	-	↓	↑	↑	-	↑	-	-	↑
腕立てふせ	1	⬆	⇩	⇩	-	⇧	-	-	↑	-	↓
素振り	1	↑	-	↑	-	↑	-	↑	↑	↓	-
キャッチボール	1	-	↑	⬆	-	⇧	-	↑	↓	↑	-
ダッシュ	1	-	⬆	-	-	↑	-	↑	↓	↑	-
ストレッチ	1	-	-	↑	-	↓	-	-	-	-	↑
プラス思考	1	-	-	-	⇧	↓	↑	↓	↓	↓	↓

投手

練習メニュー名	LV	筋力	敏捷	技術	野手技術	投手技術	変化球技術	精神	疲れ	監督	速球コーチ	変化球コーチ	育成コーチ
走り込み	1	↑	-	-	↓	↓	↓	↑	↑	↑	-	-	↑
肩ならし	1	↑	-	-	-	↓	-	-	↑	↑	↑	↓	-
的当て	1	-	-	-	-	⇧	-	-	↑	↑	↑	↓	-
キャッチボール	1	-	↑	-	⬆	↑	-	-	↑	-	-	-	-
変化球	-	↓	-	-	-	↑	-	-	↑	-	↓	↑	-
ストレッチ	1	-	-	-	↑	-	-	-	↓	-	-	-	↑
プラス思考	1	-	-	-	-	-	-	↑	-	↓	↓	↓	↓

表の見方 それぞれの「練習」をしたときの経験点の上下動をまとめてみた(編集部調べ)。上下する幅は「⬆>⇧>↑」の順に大きくなる。なお、「LV」というのは練習レベルのこと。ここでは最初から利用可能なレベル1の練習のみを扱っている。

●能力を効果的に上げるための注意点とは?

「練習」によっては経験点がマイナスされるものもある。だが、そういう「練習」に限って他の経験点が多めにもらえたりするので、利用しない手はない。そこで、あらかじめマイナスされる経験点を能力アップで使い切るように心がけよう。これならマイナスされても痛くないからだ。

新要素「特訓作成」の活用法

グローブやスパイクといったアイテムが手に入ったら、特訓を作ることができる。組み合わせによってはいきなりレベルの高い特訓を入手することもできるので、積極的に使っていこう。ただし、一度に登録できる特訓は1つだけ。状況に応じて、うまく入れ替える必要が出てくるのだ。



◀アイテムは使い捨て。ムダにならないように、いろいろな組み合わせを試そう。



▲「コーチの信頼」などもアイテム扱い。使うとなくなる。

■特訓作成の例

練習メニュー名	LV	出現要素
タイヤ引き	1	すべての練習+球団支給タイヤ
ダンベル	1	すべての練習+各メーカーのダンベル
バント守備	1	すべての練習+各メーカーのグローブ
ウエイトトレーニング	2	監督キャッチボール+アベックスダンベル
イメージトレーニング	2	フリー打撃orポジティブシンキング+アベックスブック
根性ノック	2	フリー打撃+アベックスグローブ
ビデオ学習	3	矢部くんにビデオを借りて見ると可能になる
実戦守備	3	近距離ノック+アベックスグローブ
監督キャッチボール	4	近距離ノック+監督の信頼
人間ドッグ	4	マッサージ+育成コーチの信頼

「能力アップ」時の注意点は?

経験点を使えば、能力を上げるほかに特殊能力を手に入れることもできる。しかし、一部の特殊能力はイベントで入手できることがあるため、あわてて取らないほうがいい場合もある。



◀イベントで入手できれば経験点を使わずにすむ。

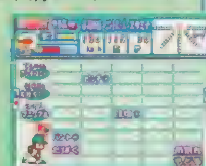
『7』で追加された特殊能力とは?

得られる評価が常に少し多くなる「いいひと」。前の打者がヒットを打つとミートカーソルが広くなる「連打○」。打球の飛ぶ高さを示す「弾道」など。ほかにもまだかなりあるぞ。

「データ」には注目情報がいっぱい

これまでに取得した特殊能力や持っているアイテムなどを見ることができる。投手の場合は、肩やひじにバクダンがつくこともある。バクダンが破裂するとゲームオーバーになってしまうので気をつけよう。





◀▲特殊能力の中にはマイナスの能力もある。持ち物リストのほうもチェックしておこう。

4 タフ度はMAXまで上げるのが基本

タフ度が低いまま練習するとケガをしやすくなる。効率よく育てるためにも「走り込み」などでタフ度を上げておこう。最初にMAXまで上げるといい。



▶常にMAX近くを維持しておきたい。

5 とにかく二軍監督&コーチの評価を上げろ!

二軍監督の評価を上げておくことが試合に出場するための一番の近道だ。コーチの評価が高いと、監督に出場を進言してくれるので、こちらも忘れずに。



▶二軍監督の評価が低いとかなりツン。

6 キャンプ中は休めないので注意

キャンプ中の体力回復方法はストレッチ系の練習しかない。体力が低いままキャンプに入ると不利なので、キャンプ前にきちんと体調を整えておこう。



▶体力が回復する特別イベントもある。

7 試合や入れ替え試験が一軍昇格の近道

試合に出て活躍することが一軍昇格への一番の近道。その試合に負けても好結果を残せば評価は上がるので、がんばろう。一軍昇格後の入れ替え試験も大切。



▶[illegible]

サクセスくらしの手帖

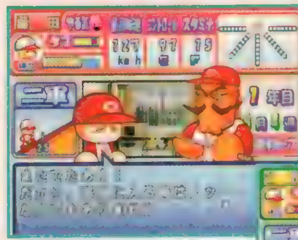
サクセスの試合時には監督からサインが出される。多くの場合は自由にプレイしていい「お前にまかせる」だが、状況によっては特殊なサインが出ることもあるのだ。野手の場合なら「とにかく塁に出ろ」や「ランナーを殺してもかえせ」、「長打をねらえ」、「一発狙ってみよう」、「ここはスクイズだ」など、投手の場合なら「長打警戒せよ」や「ここは三振で切り抜けろ」などのサインが登場する。サイン通りのプレイをすれば監督の評価もアップするぞ!

12球団12種類のストーリーがある!!

『7』のサクセスおたのしみガイド

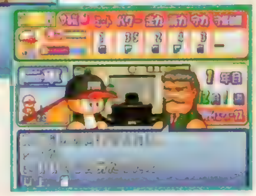
入る球団によって展開が異なるのだ

▶球団ごとに専用のストーリーが用意されている。全球団でプレイしたくなるぞ！



クビになるとアウト

▼成績が悪いと解雇を通告されることも。その時点でゲームオーバーだ。



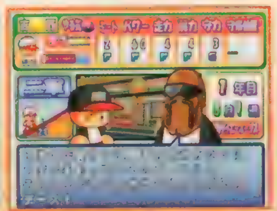
ゲームシステムは変わらないものの、球団によって登場人物やストーリーが異なる今回のサクセス。各球団のストーリーをちょっとだけ紹介するので、どこに入ろうか迷っている人はこれを参考に選んでほしい！

パシフィックリーグ

福岡ダイエーホークス



メジャー経験を持つ外国人選手アレックス（ポジションは外野）が登場する。単身赴任中の彼の愛称はボム。野球に関して独自の考えを持っていて、それを実行できるだけの力の持ち主でもある。彼は謎めいた行動を取ることがあるのだが…。


▲日本に関する知識は間違っているが、日本語は堪能なアレックス。

西武ライオンズ



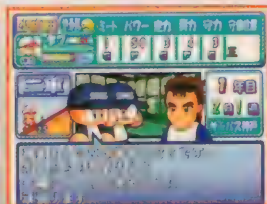
2年目にドラフト1位で入団してくる一文字大悟。彼は高校野球で頂点を極めた超大物捕手だ。その割に性格はのんきで自分より他人を大事にするところがある。もっとも、野球に取り組む姿勢はマジメで、主人公が見習うべきところは多い。


▲1年目のドラフトで1位指名される一文字。横浜を蹴って西武に入る。

オリックスブルーウェーブ



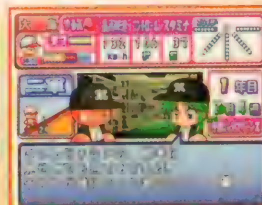
エースで昨年の最多勝投手でもある神童が登場する。彼は新人王やMVPなど、いくつものタイトルを取ってきている超一流の選手でありながら、誠実な性格の持ち主でもある。1年めのドラフトでは猪狩守の弟、進も入団してくる。


▲二軍はサーパス神戸。神童のいる一軍（オリックス）を目指そう！

千葉ロッテマリーンズ



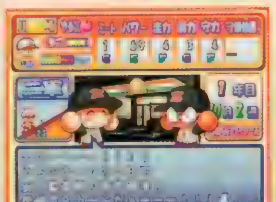
日本プロ野球界初の女性選手、あおいが登場。負けず嫌いで、気が強い。遊びに誘っても「練習するなら」という条件つきでOKしてもらえるほど。チームメイトだけに同じように評価画面に登場するが、彼女とつき合えるかどうかは不明。


▲他人に弱みを見せたくないのか、いつも強気な姿勢をくずさない。

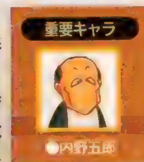
日本ハムファイターズ



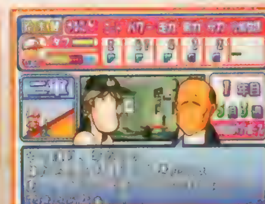
お菓子のおまけカード集めに情熱を燃やすチェリーがキーマンとして登場する。彼はチェリー理論という独自の野球理論を持っていて、学生時代にはその本を出したこともある。主人公は彼の理論を理解することができるのだろうか？


▲チェリーを加えた3人は、おまけカード集めで熱き火花を散らす！

大阪近鉄バファローズ



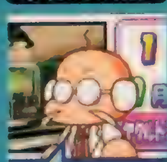
球界最年長の現役選手である内野五郎が登場。大ベテランとなった今でも、その力はあなどれない。「リストラサラリーマンの希望の星」といわれるのもうなずけるところだ。主人公は、そんな彼の秘密を知ってしまうことになるのだが…。


▲貧乏くさい育成コーチの今宮も近鉄にしか登場しないキャラだ。

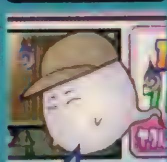
8 おなじみのキャラから新キャラまで登場人物に注目!!

シリーズの人気キャラ、ダイジョーブ博士は今回も登場する。病気や投手の肩やヒジのバクダンを治してもらえるので、彼との出会いは貴重。出会いを祈ろう。もちろん、低い確率で主人公の能力を上げてくれる改造手術イベントも健在だ。その他、能力アップに欠かせない新キャラも登場するぞ。その中で注目なのが、右の「？？？」。彼は元プロ野球選手だったそうなのだが、攻略の役には立つのだろうか。

ダイジョウブ博士



？？？



9 矢部くんとのミニゲームに勝て!!

[illegible]の「勝ったら負け」という矢部くんとのミニゲーム。「[illegible]」に登場した[illegible]ゲームのように、勝てば何かの特殊能力が手に入るはずだけど…。


▶[illegible]ゲームなので、[illegible]

10 アイテムを入手したら即特訓作成をチェック!

特訓作成でアイテムにカーソルを合わせたらキャンセルする。その後、カーソルを練習メニューに合わせて行けば、どんな特訓が作れるかを調べられる。


▶[illegible]しなくても結果がわかる。

サクセスくらしの手帖

サクセスには過去の人気[illegible]の選手カードを入手するイベントがある。カードを手に入れた時点でセーブすればサクセスをクリアしなくても、その選手をアレンジで使えるようになっている。カードを手に入れたときは、即セーブだぜ!! 野球カード[illegible]のイベントが出現するのは、チームメイトが野球カード集めを趣味にしている日本ハム。カード目的でプレイするなら日本ハムに入団するといいだろう。

セントラルリーグ

中日ドラゴンズ



プロ入り３年めの阿畑が先輩として登場。彼は自分のオリジナル魔球を作るのが趣味という投手で、その魔球にはアバタボールという名がつけられている。ただ、これまでに50を超える魔球を作ってきたが、実戦で通用するものはまだない。


▲生まれも育ちも大阪だけに、こんなセリフも平気で言ってくるのだ。

読売ジャイアンツ



キザで自信家の一匹狼。ドラフト１位で入団した、主人公のライバル。アマチュア時代から名の通っていた本格派の投手で、初年度にオールスターにも選ばれるほどの人気と実力を兼ね備えている。今回も主人公との対決イベントはあるのか？


▲猪狩と主人公とは犬猿の仲。ことあるごとにイヤミを言ってくるのだ。

横浜ベイスターズ



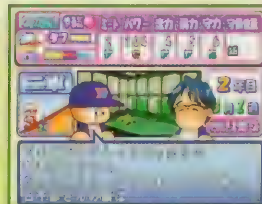
見た目が怖く、主人公に「様」づけで呼ばせる伊達先輩が登場する。投手としての能力は高いが、自分勝手でずうずうしいところがある（ただし、本人には悪気がないことが救い）。主人公を気にかけてくれているようで、登場頻度も高めだ。


▲「伊達様と呼べ」と言ってくる、インパクトのある初登場シーン。

ヤクルトスワローズ



捕手の日下部が登場する。穏和で頭脳明晰な彼は、チームのキャプテンとしても活躍している。主人公たちにも親切な頼りがいのある先輩なので、仲良くなっておいてソンはない。彼には思いを寄せている女性がいるようなのだが……。


▲日下部は子どもにもやさしい「何でも知ってるお兄さん」タイプ。

広島東洋カープ



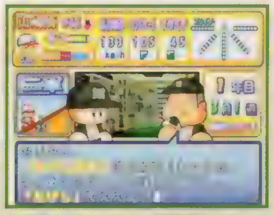
昨年から育成コーチとして就任した嵐暴コーチ。現役時代は俊足巧打の選手として活躍していたが、足をケガしてからは代打要員（一説によると乱闘要員）になっていた。主人公が「休み」や「遊び」を実行しているときにも現れることがある。


▲神出鬼没な嵐暴コーチ。これでは主人公は気の休まるときがない？

阪神タイガース

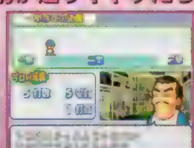
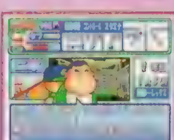


甘いマスクと華麗な守備で女性ファンを魅了する、矢沢外野手が登場。私生活面でも華麗で、女性とのウワサも多い。そのほかにいつもおなかを空かせている鳴尾たけしも登場する。ちなみにたけしは一軍監督の息子（ポジションは捕手）だ。


▲鳴尾たけし。父（一軍監督）のいる阪神にトレードされてきたばかり。

？ 12球団共通!? 顔は似ているけど名前が違うキャラたち

二軍監督やコーチの名前は球団ごとに異なっている。けれど、よく見ると顔がそっくりだったりするのだ（笑）。ここではそんなキャラたちの中から、２人を紹介しよう。



◀▲上は二軍監督。左は育成コーチ（ただし広島と近鉄には別のキャラがいる）。

発見 彼女になるキャラはこの子だ

今回の彼女候補はこの子たち。女子高生、キャスター、フライトアテンダント（ひかり）など職業はさまざま。もちろん性格も違っているぞ。


▶もちろん知り合えなければダメ。


桐生かえで ◀TVのキャスター兼レポーター。


美幸 ◀無口な女子高生。二軍監督の娘。


法仙ひかり ◀おせっかいな主人公の幼なじみ。


姫鈴カレン ◀ストーカーっぽい女子大生。

11 一年間のスケジュールを頭に入れて育成しよう

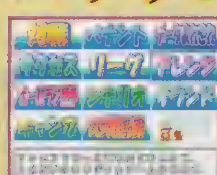
年間スケジュールは右のように決まっている。試合が近づいてきたらやる気を上げたり、キャンプが近づいてきたら体力をMAXにするだけでもイベントを有利に進められるぞ。


▶キャンプの前に体力を増やしておこう。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
一軍	自主トレ	春季キャンプ	オープン戦	試合	試合	試合	オールスター	試合	試合	秋季キャンプ	なし	契約更改・オフ
二軍	入団・入寮	春季キャンプ	オープン戦	試合	試合	試合	フレッシュオールスター	試合	試合	秋季キャンプ	なし	契約更改・オフ

特報 類似品にご注意下さい 今年もやります 電撃パワプロ！

「サクセスモードで作った選手たちだけでチームを作り、アレンジモードを利用して戦わせる」という電撃恒例企画を『パワプロ７』でも開催します！　全国から強豪チームが集まることで有名な大会だけに今回も激戦必至！　強力な選手を作って待っていてくださいね!!


◀アレンジに登録したあと、COMに戦わせる。

詳しくは次号をチェック！

サクセスくらしの手帳
サクセスの野球カード以外にもアレンジでしか使えない選手を獲得する方法がある。それがホームラン競争だ。すべての球をホームランにする（「１選手でプレイする」なら10本、「３選手でプレイする」なら９本）と、キャラが出現するようになっているぞ。ここで手に入るのは、使用した選手が所属している球団の控え選手。さまざまな事情で一軍に登録されなかった選手（大阪近鉄の盛田幸妃投手など）を、ホームラン競争で手に入れよう！

PS エルダーゲート

ついに発売となった「無限に遊べる」RPGを攻略!! まずは冒険の基本をチェックだ！

発売中 RPG	▶オープン価格 ▶コナミ ▶MC（2ブロック）

P.S. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲーム、主人公＋8人の仲間が出てくるわけですが、個人的にエストールの肌の白さ加減が気になります。スプーン1杯で驚きの白さです（ベタなギャグ）。やはりこれからは「美白」の時代なので、オレもエストールを目指して、肌の色を白くするべく着々と計画進行中です。っていうか、夜型の生活が定着しちゃって、日光を浴びてないからなんですけどね。まあ、紫外線って有害だし、いいのかも。……よくないか。（青毛野郎）

全精霊使い（見習い）必読のエルドラ冒険ガイド!!

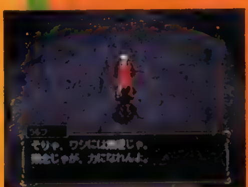
プレイするたびに冒険する世界が作り替えられるという、自由度の高さが魅力の『エルダーゲート』。攻略1回目となる今回は、ゲームの流れやパーティ強化の基礎となる精霊石システムなど、冒険を進めるうえで覚えておきたいポイントを解説。これさえ読めば、すんなりゲームに入っていけるはずだ！



基本システム

斬新なシステムを数多く採用しているため、多少とまどっている人も多いのでは？ まずはここを読んで、ゲーム全体の流れをしっかり把握しよう！

ゲームの目的は、原因不明の事態によって力を奪われてしまったゲートの能力を復活させること。そのためには、ゲートとエルドラを何度も行き来し、精霊石を集めてゲートに精霊力を注がなければならないぞ。そしてその過程で、倒さなければならない敵の存在が明らかになるのだ！



◀シナリオは、なんと10億通り以上というからスゴイ。一生遊んでも、遊び尽くせない!?

再確認 グローバルビルドシステムとは？

冒険するたびに世界が変化!!

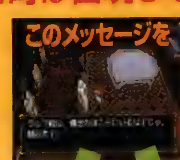
エルドラは、訪れるたびにワールドマップやダンジョン、シナリオまでもが変化する。世界はランダムで生成されるほか、自分で番号を入力して指定することも可能だ。



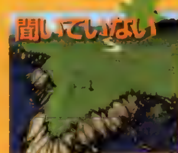


情報を得ないと町は出現しない!

エルドラでは、町の人などから場所を聞き出さないと、ダンジョンや町などが出現しないぞ。ゲーム中、目的地が見つからないようなら、一度町に戻って、場所に関する情報を集めたほうがいいだろう。町の住民全員に話しかけるつもりで！



◀通常のRPG以上に、情報収集が重要なのだ。





ゲームの流れを把握しよう

冒険の出発点となるゲートと、冒険の舞台となるエルドラ。この2つの場所で、やるべきことを解説していくぞ。冒険の基本なので、必ず読むべし！

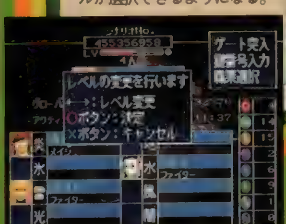
ゲート(ロスエル) ～冒険の準備～

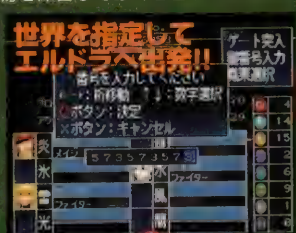
ゲートでは、冒険する世界と、主人公の職業を決定する。職業は、再びゲートに戻るまで変更できないので、よく考えて選択しよう。また、周囲の石像を調べれば、荷物を保管しておくことができるぞ。

シナリオレベルを変更すると？

ゲートでシナリオレベルを変更すると、ゲームの難易度の変更ができる。このレベルが高いほど、貴重なアイテムが手に入るが、敵も強くなってしまうので慎重に選択しよう。

▼ゲームが進めば、高いレベルが選択できるようになる。





▶自分で番号を入力できるほか、CDなどからも世界を作成できる。



▶ゲートに戻ると、キャラのレベルや精霊石の数は元に戻る。

エルドラ ～精霊石を集めてゲートホールを探す～

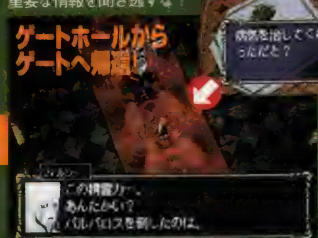
エルドラでの目的は、精霊石を集めながら、エルドラのどこかにあるゲートホールを見つけ、ゲートに戻ること。そのためにはエルドラを冒険しながら、いくつかのクエストをクリアしなければならないぞ。クエストは、基本的に町の住人に話しかけると発生するので、町を見つけたら、町中をくまなく探索してイベントを発生させよう。宿屋の2階にいる住人は、意外と見逃しやすいので要注意。また戦闘面では、エルドラに着いた直後はレベルが低く、HPもMPも低くなっていることを忘れないようにしよう。お店で回復アイテムを多めに購入しておくと、安心して冒険できるぞ。



▲何度も話しかけると、セリフが変わる場合もある。重要な情報を聞き逃すな！



▲クエストの成否で、その後の展開が変化する。わざと失敗するのもいいかも!?



◀ゲートの前には、必ずボスがいる。コイツを倒せばゲートに帰還できるぞ！

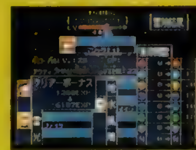
仲間&職業

このゲームには8人の仲間が登場し、主人公の冒険を助けてくれる。ここでは、仲間の登場と職業についての法則を解説。職業一覧も要チェックだ！

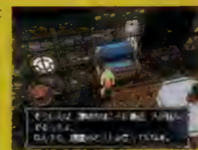
仲間は、エルドラ冒険中に登場し、一度でも出会ったことのあるキャラは、町の教会でいつでも呼び出すことができるぞ。ただし、パーティは最高3人まで。仲間の職業とパーティのバランスを考えて、最適なキャラを召喚しよう。また、すべてのキャラを平均的に育てるよりも、3人を集中的に育てたほうが効率よく冒険を進めることができるぞ。

登場する仲間は入手した精霊石の属性で変化

どのキャラが仲間になるかは、前の冒険で入手した精霊石の属性と数で決定。例えば、氷の精霊石をたくさん入手すれば、次の世界でエストールが登場するという具合だ。ただしグレンとアイシャは、最初の冒険で必ず仲間になる。



▼ゲートに戻れば、入手した精霊石の数や属性がわかる。



▲このメッセージが出たら、仲間が登場する合図だ！

仲間の職業の法則

仲間が戦士系と魔法使い系のどちらで登場するかは、冒険する世界によって決定される。また、ナイトなどの上級職は、各属性の精霊石を一定数以上入手すると、その属性に対応するキャラの職業が増えるのだ。表の精霊石の欄は、出現に必要な精霊石数を表しているぞ。



▲主人公は、仲間がなったことのある職業に就くことができる

シーフとレンジャーの特殊能力

レンジャーがいると、フィールド上でセーブができるようになる。また、人から町の場所を聞きさえすれば、行っていなくても、場所が全体マップに表示されるのだ。シーフの場合は、ダンジョンのマップに階段や宝箱の位置が表示されるぞ。

▶シーフがいれば、宝箱のトラップも回避できる。



全職業一覧

タイプ	職業名	精霊石	特徴	フィート	グレン	アイシャ	エレノア	エストール	ティオーネ	マクラウド	ピエール	オルフェア
戦士系	ファイター	—	戦士系の基本。直接攻撃に優れる	○	○	○	○	○	×	○	×	×
	ナイト	24	ファイターの上級職。[illegible]とする	○	○	○	○	○	×	○	○	○
	マジックナイト	32	精霊石を装備することで、魔法も使える戦士	○	×	○	○	×	×	×	×	○
	ソードマスター	64	精霊石を攻撃側だけに集中させて、攻撃力を高めることができる	○	○	×	×	×	×	×	○	×
	ハンター	—	狩人。弓矢を装備することができ、動きが素早い	○	×	×	×	×	○	×	×	×
	レンジャー	24	ハンターの上級職。フィールド上で特殊能力を発揮する	○	×	×	×	×	○	×	×	×
	シーフ	28	特殊な戦士。ダンジョンで特殊能力を発揮する	○	×	×	×	×	○	×	×	×
魔法使い系	メイジ	—	杖に宿した精霊力で魔法を使う	○	○	○	○	○	○	○	×	×
	アークメイジ	24	メイジの上級職。メイジよりも魔法の威力が高い	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	ウィザード	64	ソードマスターの魔法使い版。精霊石を攻撃側に集中することができる	○	×	×	×	○	×	×	○	○

※表中の記号は、○がそのキャラが就ける職業、×が就けない職業。

戦闘システム

ここでは、戦闘の基本となる3つのポイントを解説。これらをちゃんと理解しておけば、中盤以降の強敵も問題なく対処できるぞ！

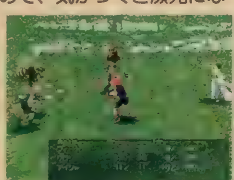
『エルダー』の戦闘は、「行動力制」を採用。実行した行動に応じて入力の待ち時間が変わる、リアルタイムバトルに近いシステムだ。MPの横に「行動力ゲージ」が表示されており、このゲージがいっぱいになったキャラからコマンド入力できる。一度コマンドを選んでしまうとキャンセルできないので、慎重に選択しよう。



◀距離や時間の概念はあるが、それほど意識しなくてもプレイはできるぞ。

毒にご用心!!

ゲーム序盤では、なんといっても毒の状態異常が怖い。時間経過とともにHPが減っていくので、気がつくと瀕死になっていることも多いのだ。すぐに回復できるように「アンチドーテ」は多めに購入しよう。



▲毒になったら回復を優先しよう。甘く見ていると、即効でピンチに。

武器の種類によってゲージの消費量が異なる

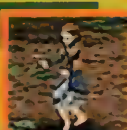
戦闘中のすべての行動は、行動力ゲージを消費して実行する。武器による攻撃の場合、装備している武器の種類によって、ゲージの消費量に違いが出てくるぞ。そこで、武器のタイプを大きく3つに分け、その特徴を紹介するぞ。

大型武器 ブレード グレイブetc.



大型武器は攻撃力は高いが、ゲージの消費量が大きく、一度攻撃すると次の攻撃まで時間がかかるぞ。ただ、先制攻撃しやすいというメリットもある。

小型武器 ナックル メイスetc.



ナックルなどの小型武器は、攻撃力こそ低いが、ゲージの消費が少なく、素早く次の行動に移ることができるぞ。手数で押していこう。

間接武器 ボウ



攻撃範囲に関係なく、どこからでも攻撃でき、大型武器以上に先制攻撃しやすい。その反面、ゲージの消費が激しく、攻撃力もそれほど高くない。

直接攻撃は攻撃範囲内の敵のみ攻撃可能だ

武器による直接攻撃は、攻撃範囲内に入った敵しか攻撃することができない。当然、範囲内の敵を倒してからでないと、範囲外の敵を直接攻撃することができないので注意しよう。



▲攻撃範囲は赤いサークルで表示。ボウには攻撃範囲の設定がない。

魔法使いは必ず後方に配置

魔法使いは防御力が低いので、必ず後方に配置して、敵の攻撃を受けないようにしよう。また、魔法を使うとき以外は、常に防御しておくといい。



◀魔法使いが前線に出るのは自殺行為だぞ。

DPSオススメフォーメーション

パーティ全体を左に寄せることで、敵からの攻撃を右側のみに集中させることができるぞ。ぜひ、試してみよう。



攻略ステーション ▼ エルダーゲート PS

精霊石

パーティを強化するうえで、重要な役割を持つ精霊石。その具体的な効果をバッチリ解説するぞ。これを読めば、キミのパーティは確実に強くなる!!

ダンジョンの宝箱や、クエスト成功の報酬として手に入る精霊石。この精霊石を、各キャラの攻撃と防御に振り分けて装着することで、ステータスをアップさせることができる。精霊石は、属性によって効果に違いがあるので、下の表を参考に、効率よく装着しよう。また、キャラと精霊石の属性が同じ場合、効果は通常よりも高くなる。



◀戦士系のキャラは、地の精霊石で攻撃力と防御力を上げるのがオススメ。

精霊石装着時の効果

属性	攻撃装着時	防御装着時
炎	攻撃力+2	防御力+2
氷	攻撃力+2	防御力+2
雷	攻撃力+2	防御力+2
地	攻撃力+3	攻撃力+3
水	攻撃力+1&ステータス異常攻撃の成功率アップ	防御力+1&ステータス異常を受ける確率ダウン
風	攻撃力+1&直接攻撃の命中率アップ	防御力+1&回避率アップ
光	攻撃力+1&戦闘時のスピードアップ	防御力+1&敵から受けるクリティカル率ダウン
闇	攻撃力+1&クリティカル率アップ	防御力+1&魔法防御力アップ

グローバルレベルが上がると装着できる精霊石の数が増加する!!

このゲームには、キャラの成長を表すレベル以外に、グローバルレベルというパラメータが存在する。これは戦闘を繰り返したり、ゲートに精霊石を持ち帰ることで上昇していく。そして、このレベルが上がると、「ユニット」と「アクティブ」が増加し、装着できる精霊石の数が増えるのだ。

ユニット

仲間1人が装着できる精霊石の数を表すのがユニット。上が攻撃、下が防御で、各項目に8個ずつ精霊石を装着することが可能。ただし、ソードマスターとウィザードは、防御の分も攻撃に装着することができる。

精霊石装着画面



アクティブ

アクティブは、パーティ全体が使える精霊石の最大数。ユニットに空きがあっても、この数字を超えて精霊石を装着することはできない。限られた数の精霊石を、どのキャラに優先して装着するかも重要なのだ。

必殺技

必殺技は、戦士系の職業のときのみ修得できる大技。MPを消費しないので、修得すれば魔法以上の戦力になるぞ。必殺技を覚えるには、各属性の精霊石を、攻撃側に特定の組み合わせで装着する必要がある。一度覚えた必殺技は、攻撃側装着画面で◎ボタンを押すことで、精霊石の組み合わせを確認できるぞ。



▲バースト系の必殺技なら全体攻撃が可能。ザコ戦で非常に重宝するぞ。

各キャラ固有の必殺技も存在

グローバルレベルが上がると、武器に精霊石がついているものも登場する。またそれ以外に、各キャラ専用の武器も存在するのだ。その武器を装備すると、超強力な必殺技を修得することができるぞ。入手方法はまだ秘密だが、とにかく強力なので、頑張って探してみよう。



▶固有の必殺技は、威力もスゴイが演出もド派手!

必殺技リスト

今回は、精霊石を組み合わせて修得するすべての必殺技を大公開! 表内の数字は、必殺技修得に必要な精霊石の数を表しているぞ。

必殺技名	範囲	解説	炎	氷	雷	地	水	風	光	闇
バーンアタック	近接	武器に炎属性を付加する	4	–	–	–	–	–	–	–
アイスアタック	近接	武器に氷属性を付加する	–	4	–	–	–	–	–	–
ボルトアタック	近接	武器に雷属性を付加する	–	–	4	–	–	–	–	–
レゾルアタック	近接	敵の弱点に合わせて、武器に炎or氷or雷属性を付加する	4	4	4	–	–	–	–	–
スリープ	近接	スリープ(睡眠)攻撃の成功率アップ	–	3	–	–	2	–	–	2
スタン	近接	スタン(気絶)攻撃の成功率アップ	–	–	1	–	2	–	–	1
シェイド	近接	シェイド(暗闇)攻撃の成功率アップ	–	1	–	1	1	–	–	3
パラライズ	近接	パラライズ(マヒ)攻撃の成功率アップ	–	–	2	–	4	–	–	2
ポイゾン	近接	ポイゾン(毒)攻撃の成功率アップ	3	–	–	–	3	–	–	1
サイレンス	近接	サイレンス(沈黙)攻撃の成功率アップ	–	1	–	–	2	2	–	1
フィアー	近接	フィアー(恐怖)攻撃の成功率アップ	–	2	–	–	–	3	–	2
バーサーク	近接	バーサーク(怒り)攻撃の成功率アップ	3	–	–	–	–	3	2	–
ストーン	近接	ストーン(石化)攻撃の成功率アップ	–	1	–	2	2	–	–	2
コンフューズ	近接	コンフューズ(混乱)攻撃の成功率アップ	1	1	1	–	–	2	1	1
チャーム	近接	チャーム(魅了)攻撃の成功率アップ	–	–	3	–	–	3	2	–
ドレインライフ	近接	敵のHPを奪う	–	–	–	2	3	–	–	4
ドレインマジック	近接	敵のMPを奪う	–	–	–	2	–	3	–	4
ソニックブレッド	遠距離	敵単体を切り裂く(弓以外)	2	–	–	2	–	2	–	–
バーンブレッド	遠距離	敵単体を炎の刃で攻撃(弓以外)	4	–	–	2	–	2	–	–
アイスブレッド	遠距離	敵単体を氷の刃で攻撃(弓以外)	–	4	–	2	–	2	–	–
ボルトブレッド	遠距離	敵単体を雷の刃で攻撃(弓以外)	–	–	4	2	–	2	–	–
レゾルブレッド	遠距離	敵単体の弱点に合わせて、炎or氷or雷属性の攻撃(弓以外)	4	4	4	2	–	2	–	–
ソニックバースト	遠距離	敵全体にソニックブレッド(弓以外)	2	–	–	2	–	2	2	–
バーンバースト	遠距離	敵全体にバーンブレッド(弓以外)	4	–	–	2	–	2	2	–
アイスバースト	遠距離	敵全体にアイスブレッド(弓以外)	–	4	–	2	–	2	2	–
ボルトバースト	遠距離	敵全体にボルトブレッド(弓以外)	–	–	4	2	–	2	2	–
レゾルバースト	遠距離	敵全体にレゾルブレッド(弓以外)	4	4	4	2	–	2	2	–
オールレンジ	遠距離	敵全体を攻撃(弓装備のみ)	1	1	1	–	–	–	2	–

精霊石の組み合わせで属性と耐性を付加することも!

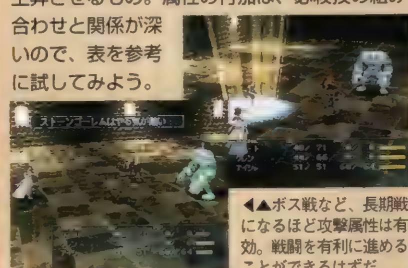
必殺技とは別に、特定の数の精霊石を組み合わせて装着すると、攻撃側なら武器に攻撃属性(雷やスリープ)、防御側なら防具に耐性を付加できる。



▲必殺技同様、防御側装着画面で◎を押せば、耐性一覧を表示可能。

【攻撃属性と必殺技の関係】

必殺技リストのスリープからチャームまでの技は、攻撃属性(スリープ攻撃など)の成功率を上昇させるもの。属性の付加は、必殺技の組み合わせと関係が深いので、表を参考に試してみよう。



◀▲ボス戦など、長期戦になるほど攻撃属性は有効。戦闘を有利に進めることができるはずだ。

魔　法

魔法は、レベルアップとともに修得していくが、通常、各キャラの属性に関係した魔法以外は修得できない。しかし、攻撃側に精霊石を装着しておけば、装着した精霊石と同じ属性の魔法も修得できるようになるぞ。ただし、複数の属性が関係する魔法もあるので、右のリストで確認しよう。

精霊石は魔法使い系に優先して装着させよう!!

入手した精霊石は、魔法使い系のキャラに優先して装着させよう。そうすれば、意識しなくてもレベルを上げるだけで、自然にさまざまな魔法を覚えてくれるのだ。ただしその場合、精霊石は１つの属性に１つで十分。また、そのキャラと同じ属性の精霊石もつけなくてOKだ。



◀魔法修得と関係ない防御側には装着しない。

◀さまざまな属性の魔法を修得！

冒険序盤はアイシャがメイジの世界を選んで冒険!!

エルドラ到着直後は精霊石がないので、魔法使い系のキャラが、主人公かアイシャ以外だと、水の精霊石を入手するまで回復魔法を覚えられない。回復魔法がないと冒険が非常に苦しいので、水の精霊石がついた杖を入手するまでは、アイシャがメイジの世界を指定して冒険しよう。



▲レベル１で回復魔法が使えるのは、アイシャだけだぞ。

魔法リスト

冒険に役立つ魔法リストを大公開！　下の表の必要精霊力は、修得に必要な精霊石の属性。「base」とは、その属性のキャラが最初から使える魔法だ。(※)

属性	名前	対象	威力	MP	解説	修得レベル	必要精霊力	基本使用者
炎	バーン	敵単	20	5	炎で攻撃	3	炎base	主炎地
炎	メガバーン	敵単	40	10	熱エネルギーを凝縮して攻撃	9	炎	主炎地
炎	ギガバーン	敵単	65	25	超高熱火柱で敵を攻撃	18	炎	炎光
氷	アイス	敵単	20	5	冷気で攻撃	3	氷base	主氷水
氷	メガアイス	敵単	40	10	極寒の冷気で攻撃	9	氷	主氷水
氷	ギガアイス	敵単	65	25	強力な冷気で体液すら凍結	18	氷	氷闇
雷	ボルト	敵単	20	5	雷で攻撃	4	雷base	主雷風
雷	メガボルト	敵単	40	10	強力な連続雷	10	雷	主雷風
雷	ギガボルト	敵単	65	25	魔法陣から強力な雷を呼び出す	19	雷	雷光
回復魔法	ヒール	味単	20	3	対象のHPを少し回復	2	水base	主水
回復魔法	メガヒール	味単	60	10	対象のHPをある程度回復	12	水	主水
回復魔法	ギガヒール	味単	200	24	対象のHPをたくさん回復	28	水	水
回復魔法	ディスポイゾン	味単	0	4	毒状態を解除する	3	水	水光
回復魔法	ウェイクアップ	味単	0	4	睡眠から回復	5	風光	風
回復魔法	ディスパラライズ	味単	0	4	マヒ状態を解除する	9	水地	水光
回復魔法	ディスストーン	味単	0	4	石化状態を解除する	10	水風	水光
回復魔法	キュア	味単	0	16	全てのステータス異常を解除する	25	水光	水光
回復魔法	リコール	味単	0	35	戦闘不能を回復	15	地水風	水光
補助魔法	センスアップ	味単	10	5	命中率を上げる	4	風base	風
補助魔法	ファーム	味単	10	6	防御力を上げる	5	地base	地
補助魔法	シェイプ	味単	10	8	攻撃力を上げる	9	地	地
補助魔法	ブレス	味単	10	9	精霊の力を上げる	7	光base	光
補助魔法	センスダウン	敵単	-10	5	命中率を下げる	8	風	風
補助魔法	ウェザリングアーマー	敵単	-10	6	防御力を下げる	6	水地	水地
補助魔法	ウェザリングウェポン	敵単	-10	10	攻撃力を下げる	11	水地	水地
補助魔法	イリュージョン	敵単	-10	16	命中率と、防御力を下げる	18	光	光
補助魔法	カーム	敵単	0	12	対象のステータスを下げる	8	闇base	闇
補助魔法	エンチャントファイア	味単	0	8	武器に炎属性を付加する	14	地炎	地炎
補助魔法	エンチャントアイス	味単	0	8	武器に氷属性を付加する	14	地氷	地氷
補助魔法	エンチャントサンダー	味単	0	8	武器に雷属性を付加する	15	地雷	地雷
補助魔法	レジストファイア	味単	0	8	炎攻撃に耐性をつける	12	水炎	炎光
補助魔法	レジストアイス	味単	0	8	氷攻撃に耐性をつける	12	水氷	氷光
補助魔法	レジストサンダー	味単	0	8	雷攻撃に耐性をつける	13	水雷	雷光
補助魔法	レジストマジック	味単	0	12	魔法攻撃に耐性をつける	17	水炎雷氷	氷光
補助魔法	スリープ	敵全	0	4	対象を眠らせる	6	風闇	風闇
補助魔法	サイレンス	敵全	0	6	対象の呪文を封じる	5	水風	水闇
補助魔法	ポイゾン	敵単	0	6	対象を毒状態にする	8	水闇	水闇
補助魔法	コンフューズ	敵全	0	8	対象を混乱させる	16	風闇	風闇
補助魔法	チャーム	敵全	0	8	対象を魅了する	25	風光	風闇
補助魔法	パラライズ	敵単	0	9	対象をマヒ状態にする	15	水風	水闇
補助魔法	シェイド	敵単	0	9	対象を暗闇状態にする	18	闇	闇
補助魔法	バーサーク	敵全	0	10	対象をバーサーク状態にする	11	風炎	炎風闇
補助魔法	フィアー	敵全	0	10	対象をフィアー状態にする	14	風氷	氷風闇
補助魔法	ストーン	敵単	0	13	対象を石化状態にする	22	水地	水闇
特殊魔法	センスオーラ	—	0	2	宝箱を見分ける	8	水光	光
特殊魔法	リープ	—	0	4	ダンジョンなどから脱出	7	風地	主地風
特殊魔法	ジャンプ	—	0	4	今まで行ったことのある場所へジャンプ	9	風地	主地風
特殊魔法	ステルス	—	0	6	敵の出現率を下げる	13	地闇	闇

発見!! 世界のどこかにエクストラダンジョンが!!

精霊石も経験値も大量入手!?

エルドラには、クエストで訪れるダンジョンのほかに、ボーナス的なエクストラダンジョンも存在する。シナリオには影響しないので、必ずクリアする必要はないが、精霊石や貴重な武器＆防具が手に入ることがあるぞ。もしダンジョンの噂を聞いたら、探索に挑戦してみよう。

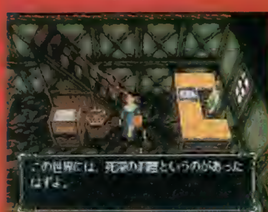


強敵ぞろい!!

◀強力な敵が登場。経験値を大量ゲットだ！

ステップ1 こんなメッセージが出現の合図!!

エクストラダンジョンを出現させるには、まずゲートホールのあるダンジョンの直前の町まで行こう。そこで、町の住民に話しかければ、ダンジョンの噂を教えてくれるぞ。



◀こんなメッセージを聞いたら要チェックだ！

ステップ2 世界中を隅々まで飛び回り謎のダンジョンを発見！ 探索！

町で噂を聞くと、世界のどこかにエクストラダンジョンが出現しているはず。世界中を探索して、ダンジョンを見つけ出そう。「モルドレの羽」や「ジャンプ」の魔法を使えば、移動が楽になって探しやすいぞ。また、ダンジョンに入る前は、必ずセーブしよう。



◀レンジャーの特殊能力があれば、ダンジョンも簡単に見つかるぞ。



▶シナリオレベルが高ければ、手に入るアイテムも強力なものに！

宝箱から武器を発見!!

※表内の基本使用者とは、精霊石がなくても修得できるキャラ。主：主人公、炎：グレン、氷：エストール、雷：エレノア、地：マクラウド、水：アイシャ、光：ピエール、闇：オルフェアを表しています。

PS

ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの

徹底攻略も今回で最終回!! 最後を飾るのは、新たに判明した隠し要素5連発だ!!

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC（1ブロック）、つりコン

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『ブレス』といえば「竜変身」ですが、それはそれとして、今回紹介した竜言語魔法。「火炎＝カエン」や「風＝フウ」はいいです。百歩譲って「羅風＝ラフ」もセーフにしておきましょう。でも「牙流風＝ガルーフ」や「波水牙＝バズーカ」、「地破土＝ジハード」、「波土破＝バドハー」って……。暴走族かオマエは～みたいな。ぜひ次回作のタイトルは、『武例須　押舞　斧亜偉阿　五』とかにしてほしいです！　ぜひ!!　（青毛野郎＝アオゲヤロウ）

新たに判明した5つの隠し要素を大紹介!!

前号ではラスダンまで攻略したので、無事エンディングを見たという人も多いはず。そこで今回は、さらに『ブレスⅣ』を楽しむために、読めば絶対驚く5つの新情報をお届けしよう!!　やり込み派はもちろん、まだプレイを始めたばかりの人も、ちょっと手を休めて、この2ページを読んでみよう。まだ知らなかった情報が、きっと見つかるはず。また、多くの要望にお答えして、「いさな」のつり攻略もお届けするぞ。

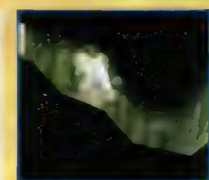


◀前作のキャラが店主をつとめる「隠しショップ」の出現条件も大公開！

隠し要素1 ラスボスより強い!? ペイルライダーを倒せ!!

皇帝墓所の北に位置するムクトの岩壁。ここに隠し通路があることは知ってたかな？　この通路の最深部には、ペイルライダーという敵が出現する。コイツは攻撃力が高いうえに、毎ターンHPが2万も回復する超強敵。ぜひ一度、戦ってみよう。




▲岩壁に沿って進み、写真の○で囲ったところから中へ入ろう。

◀中は一見行き止まりだが、途中の壁をマスターで破壊すると通路が！

ペイルライダーを倒すには？

❶マスターの「めだちすぎ」を使え！

敵の強力な攻撃は、「めだちすぎ」でマスターに集中させる。このとき、大量のせいれい石を用意して、マスターが死なないようにすること！

❶とにかく攻撃力UP!!

メインで攻撃するキャラは、「ギガート」、「バトルソング」、「気合ため」、「はいすいの陣」、「セブンスセンス」などで攻撃力を上げるべし！

❶オススメのスキルはコレ!!

攻撃力がMAXまで高くなったら、いよいよ攻撃。スキルは「斬光剣」や「スーパーコンボ」、「シャドーウォーク」などがオススメだ！


▶とにかくデタラメに攻撃力が高い。全体攻撃も使ってくるので、こまめな回復も忘れずに！

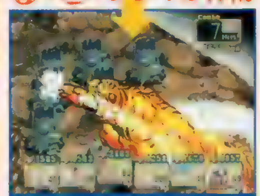
隠し要素2 4人の仲間が使う強力な隠しコンボが発覚!!

一定の条件で重属魔法（合成コンボ）に体術をつなげると、キャラ固有の特殊コンボが発動する。重属魔法のランクは関係なく、つなげる体術はどれでもOK。ただし、体術を使うキャラによって直前の重属魔法が違うので、下を参考に特殊コンボの発動条件を把握しよう。このとき、つなげる体術は、APを消費しないスキルを使うのがベスト。そうすれば、APが節約できる。ちなみにリュウとマスターには、特殊コンボは存在しない。

火＋風＋ニーナが体術


「火の鳥」
▲ラウルフに「つむじ風」を伝授してもらえば、序盤でも使えるぞ。

水＋土＋クレイが体術


「ワータイガー」
▲炎のトラを呼び出して、ランダムで敵1体を攻撃する。

風＋水＋サイアスが体術


「夢氷絶命剣」
▲ランダムで敵1体を、氷柱に閉じ込めて斬撃!!

土＋火＋アースラが体術


「反射撃ち」
▲特殊コンボのなかで、唯一全体攻撃可能。敵が多いほど有効だ。

隠し要素3 リュウの竜言語魔法で「真重属魔法」が発動!!

「竜言語魔法」とは、リュウが竜変身中にのみ使うことができる「炎」や「風」といった特殊な魔法のこと。そして、この竜言語魔法のうち最高ランクの「火炎」、「牙流風」、「波土破」で重属魔法を発動すると、「真重属魔法」という超強力な魔法になるのだ。ただし、3人コンボ限定で、竜言語魔法が最後（3発目）にくるように（体術＋ブーレイ＋火炎などに）しないと発動しない。ちなみに最高ランクの竜言語魔法は、カイザー、ジャブジブ、ナイト、パンダスナッチに変身しないと使えないぞ（※1）。

「火炎」で重属魔法


「スーパーノヴァ」
▲敵全体に、土＋火属性ダメージ。さらに混乱の効果もあるぞ。

「牙流風」で重属魔法


「テラブレイク」
▲敵全体に、火＋風属性ダメージ。こちらの追加効果はスタンだ。

「波土破」で重属魔法


「カタストロフ」
▲敵全体に、水＋土属性ダメージ。そのうえ敵を毒状態にできるのだ。

※1：ジャブジブは、砂船レースやクレーンゲームなどのミニゲームでゲームポイントを稼ぎ、ワイバーンがパワーアップした状態。同様に、ナイトはウォリア、パンダスナッチはベヘモスがパワーアップしたものです。

隠し要素4 グーの火山の鍛冶屋へ行って マスターのヨロイを作ろう！

第2章で発生するクレイ救出イベント。このイベント以降にグーの火山にある鍛冶屋へ行くと、マスター専用のヨロイを作ってもらえるぞ。ヨロイを作るための部品は、右のパーツ一覧にある7種類。これらを組み合わせることで、さまざまな能力を秘めたヨロイができあがる。完成するヨロイと材料の組み合わせは、下のヨロイ一覧のとおり。パンタグルエルというヨロイは失敗作（？）なので、それ以外を作ってもらおう。



◀パーツが手に入ったら、さっそく作成！ セーブも忘れずに。

●パンタグルエルができる条件
·3種類の属性部品を組み合わせる
·3種類の基礎能力部品を組み合わせる
·相反する属性（火と水、風と土）の部品を組み合わせる

パーツ一覧

	部品名	関係する能力
基礎能力部品	ガラスのはへん	魔法防御
	鉄くず	物理防御
	まがったネジ	早さ
属性部品	つまったフィルタ	風
	よごれたタイヤ	土
	やけたプラグ	火
	さびたラジエター	水

マスターが装備できるヨロイ一覧

マスターが装備できるヨロイの一覧を公開。装備効果もバッチリ載っているので、欲しいヨロイが一発で見つかるはず。作成方法は、部品名ではなく関係する能力を表示。物は物理防御、魔は魔法防御、早は早さを示している。

防具名	防御力	重さ	特殊効果	作成方法
ガルガンチュア	25	8	—	初期装備品
チョバムプレート	50	8	近接・射撃・魔法耐性＋1	「チョバムアーマー」を倒すと入手
パンタグルエル	30	5	—	左上の表を参照
オメガブースター	20	5	反撃時に「メガ」を発動（※2）	火＋風＋「水と土以外」の部品
バルパンツァー	20	5	反撃時に「バル」を発動（※2）	風＋水＋「土と火以外」の部品
メイルストローム	20	5	反撃時に「ストーム」を発動（※2）	水＋土＋「火と風以外」の部品
グレイブディガー	20	5	反撃時に「グレイブ」を発動（※2）	土＋火＋「風と水以外」の部品
オリハルコン	30	5	必殺率＋20%	早＋物＋属性部品
アンティマ	30	5	戦闘開始時に「バリア」を発動（※3）	物＋魔＋属性部品
クイックシルバー	30	5	戦闘開始時に「ハサート」を発動（※3）	魔＋早＋属性部品
ヘヴィメタル	50	15	—	物＋物＋物
サイトラックス	20	5	賢さ＋20	魔＋魔＋魔
ライトニング	0	0	早さ＋40、回避率＋20%	早＋早＋早
フレアスカート	30	5	火属性＋3、水属性－1	火＋火＋火
ワールウインド	30	5	風属性＋3、土属性－1	風＋風＋風
ハイドロパシー	30	5	水属性＋3、火属性－1	水＋水＋水
マッドギア	30	5	土属性＋3、風属性－1	土＋土＋土
ヘヴィアーマー	40	10	—	物＋物＋物以外の部品
サイコアーマー	25	5	賢さ＋10	魔＋魔＋魔以外の部品
ライトアーマー	10	0	早さ＋20、回避率＋10%	早＋早＋早以外の部品
フレイムアーマー	30	5	火属性＋1	火＋火＋火以外の部品
ウインドアーマー	30	5	風属性＋1	風＋風＋風以外の部品
ハイドロアーマー	30	5	水属性＋1	水＋水＋水以外の部品
マッドアーマー	30	5	土属性＋1	土＋土＋土以外の部品

隠し要素5 前作のレイたちに会える!! 隠しショップ出現条件!!

隠しショップの出現は、ゲームクリアが条件となる。クリア時にセーブしたデータをロードして、チェクの村の北にある「？」へ行ってみよう。すると廃墟に、前作キャラのレイとティーポの店が出現しているぞ。



▶ここでは、DPS読者が考えたレアアイテムが買えるぞ。

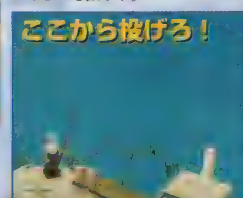
電撃PSの世界をつる！ 大物「いさな」編!!

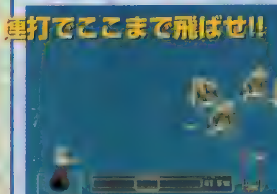
前回の「アケロン」編に続き、今回は「いさな」のつり方を伝授！「いさな」は沖にいるので、さおは「とびまるのさお」を用意。また、ルアーはスプン系の「ダンサー」がオススメだ。あとは、下の写真を参考に、深いところの魚影を狙って根気よくチャレンジだ！



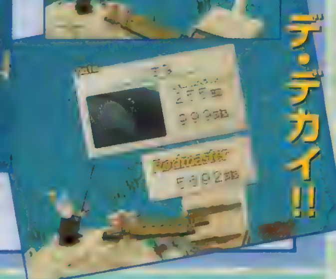
◀つり場は火の山島の北東。船で探索しないと見つからないぞ。

▼正面ではなく、少し右側を狙ってさおを振ろう。





▲沖にある岩場がポイント。とにかく連打でルアーを飛ばそう。ルアーアクションは当然、Tec. 4だぞ。

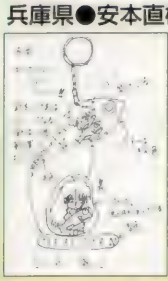


ついに決定！ 『ブレスIV』グッズ商品化企画 このアイデアがグッズに！

『ブレスIV』グッズ商品化企画の採用アイデアが、ついに大決定！数多くの応募作品の中から、今回商品化されるのは、下の3つのスーパーグッズだ!! これらはメディアワークスのゲームグッズショップ「電撃屋」ほかで、実際に発売されるぞ。発売日や値段などはまだ未定だが、詳細（★）が決まりしだい本誌「電撃モノステーション」のコーナーで紹介していく予定。楽しみに待っててね！

採用 つり針を付ければ本物のルアー!? ルアー型キーホルダー

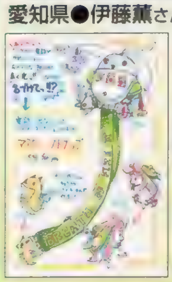
兵庫県●安本直樹さんほかの企画



『ブレス』といえばやっぱ、つり！ てなわけで、最も『ブレス』っぽいという理由で採用となりました。千葉県の牛山陽介さん、東京都の新美あゆみさんも同様の企画を送ってくれました。ども!!

採用 コレでキミも携帯マスター（？） マスターの携帯ストラップ

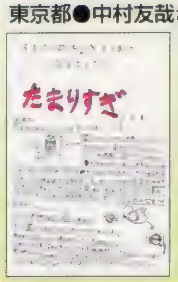
愛知県●伊藤薫さんの企画



“呪い”に対しても耐性を持つマスターのヨロイなら、電磁波だってバッチリガード!!（ホントか？）妖精さんやヘンナーは価格設定の都合上、難しいかもしれないが、ファン垂涎の一品になることは確実。

採用 不景気の今、大ヒットの予感…… マスター貯金箱「たまりすぎ」

東京都●中村友哉さんの企画



応募の多かったマスター関連グッズのアイデアのなかで、お金を大切にしたい今の時代に最も適しているということで採用！ イケてるネーミングに加え、商品の仕様まで超細かく考えてくれました。

そのほかにもこんな企画がありました

惜しくも採用にならなかった優秀なアイデアを大紹介!!
【泥竜アイピロー】兵庫県／前川佳子さん、【リュウの日記帳（ノート）】栃木県／新島梢さん、【グミ（食用）】新潟県／阿部健寿さん、【竜眼コンタクトレンズ】埼玉県／斎藤亜衣加さん、【妖精さんの目覚まし時計】岩手県／室田麻衣さん、【ドロロ型ドアノブカバー】千葉県／江原千花さん、【ニーナのマスコット付き・電灯スイッチ延長用コード】茨城県／山根篤典さん、【折れた王家の剣・グラス】栃木県／中村浩子さん

※2：反撃率は、通常の反撃率の1／4です。 ※3：マスターが前衛のときのみ。敵に奇襲された場合は発動しない。
★実際の商品化の際には、商品名や細かな商品仕様などが、採用アイデアから若干変更される可能性があります。

PS2

オールスター・プロレスリング

隠しキャラの女性レスラーをメインに、隠し要素を紹介！　全レスラー総当たり戦の詳細も！

発売中 SPG	▶¥6,800　▶スクウェア ▶MC2（1,989KB）

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

全28レスラー総当たり戦は、5日（約60時間）かかりました。最初は1本勝負ではなく3本勝負の予定だったんだけど、スケジュール的にムリ。ほんとに猪木が強いのかどうかは、自分でやってみてください。時間がかかって途中でヤメたくなりますよ。ちなみに、今回の写真撮影で、力道山vs祥絵をCOMにやらせてみたところ、またまた祥絵がウラカン・ラナで勝利。祥絵の強さはホンモノです。でも、自分で使うと…。　（サッチー）

ブレイクバニーも参戦!?　女性キャラの出現条件&技表公開!!

IWGP Jr.ヘビー、ベスト・オブ・ザ・スーパーJr.で、ライガーの後ろについて入場してくる2人の女の子。じつはこの2人が隠しキャラとして使用できる。現実のプロレスでも、男女混合マッチなどが行われているが、鶴田や健介を軽々と持ち上げるのを見たりすると、違和感炸裂!!　体力的にはジュニア以下だが、ラッシュを利用するとけっこう使えるぞ。



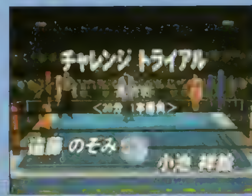
▲祥絵は、飛びつき腕ひしぎ十字固めや卍固め…。関節技、固め技が充実。

▼ラリアットやパワーボムを持つのぞみ。一発の威力がないのはネック。



Check!　サインをGETするには…？

まず、2人の女性キャラを出現させ、この女性キャラでチャレンジトライアルを勝ち抜く。すると、もう一方の女性キャラが最終戦に登場。



◀もちろん勝たなくては、サインがもらえないのだ。

一瞬の丸めこみ！　固め技のテクニシャン



小池 祥絵

飛びつき腕ひしぎ十字固めや寝技をメインに、ジワジワとダメージを与えていく戦い方が基本。バック技はテンションが上がらないと有効な技が出ないので、フロント技中心に戦いたい。丸めこむ技が多いので、技の条件を頭に入れておこう。

出現条件　PS2のカレンダーを1/11（彼女の誕生日）にセットしてゲームを立ち上げる。または、GIクライマックス・リーグ戦をジュニア選手で優勝すれば、使用可能となる。

代表的な技

技名	技タイプ	相手の状態	距離	テンション	操作	備考
飛びつき腕ひしぎ十字固め	フロント	関係なし	キャプチャー	50%以下		使用頻度は非常に高い。だが、ギブアップは取りにくい。
ドラゴンスクリュー	フロント	関係なし	キャプチャー	51%以上		遠藤のぞみのドラゴンスクリューとは違い、テンションが条件。
ラ・マヒストラル	フロント	片膝	キャプチャー	50%以下		テンション51%以上では、首固め。この娘は丸めこむのが好きみたい。
卍固め	フロント	グロッキー	キャプチャー	50%以下		有効な投げ技が少ない彼女。この条件でも投げではなく固め技。
ライガーボム	フロント	グロッキー	キャプチャー	51%以上		これでトドメを刺すよりは、丸めこむほうが彼女らしい。
監獄固め	グラウンド	仰向けダウン	右足へ 左足へ	51%以上		マサさんの得意技も持ち技。テンションが上がったら使いたい。
ウラカン・ラナ・インベルティダ	ロープスロー	関係なし	遠距離	50%以下		女性共通。スクールボーイなどとは違い、場所を気にせずフォール。
顔面ウォッシュ	コーナーダウン	コーナーダウン	関係なし	関係なし		女性共通。3～4回使えば流血するので、かなり有効。

投げ技に優れたパワーファイター!!



遠藤 のぞみ

3種類のパワーボムと2種類のバックドロップ（しかもひねり式とテーズ式）を持つパワーファイター。コーナーポストでの串刺しラリアットや顔面ウォッシュ。また、ひねり式バックドロップからの寝技というのが有効なパターンだ。

出現条件　PS2のカレンダーを11/17（彼女の誕生日）にセットしてゲームを立ち上げる。または、GIクライマックス・トーナメント戦をジュニア選手で優勝すれば使用可能となる。

代表的な技

技名	技タイプ	相手の状態	距離	テンション	操作	備考
パワーボム	フロント	片膝	キャプチャー	51%以上		狙っては出しにくいが、ラッシュ時に決まれば、ほとんど勝ち。
投げっ放しパワーボム	フロント	グロッキー	キャプチャー	50%以下		のぞみには、右スティック2度倒しの技もけっこう使える技が多い。
ドリル・ア・ホール パイルドライバー	フロント	グロッキー	キャプチャー	51%以上		女性レスラーは、テンション50％を境に技の質がガラリと変わる。
ドラゴンスクリュー	フロント	グロッキー	キャプチャー	50%以下		小池祥絵とは違い、こちらは相手の状態とテンションが条件。
ハイアングル・パワーボム	フロント	グロッキー	キャプチャー	51%以上		テンションが上がっていれば、トドメはこれで決まり。
ひねり式バックドロップ	バック	通常or グロッキー	キャプチャー	50%以下		普通のバックドロップとは違い、相手が必ずダウン状態になる。
テーズ式バックドロップ	バック	通常or グロッキー	キャプチャー	51%以上		ジャンボ鶴田の必殺技も持ち技。操作が鶴田とは違う点に注意。
串刺しラリアット	コーナースロー	通常or コーナーダウン	遠距離	関係なし		序盤は、積極的にコレでダメージを与えておきたい。

隠し要素を大公開！同キャラ対戦もOK!!

今回紹介する隠し要素は前述の女性レスラーと、隠しサイン、同キャラ対決の3つ。隠しサインと同キャラ対決は時間がかかるが、出すのは意外に難しくない。

1 隠しサイン入手法

サインコレクションのうち、男性レスラーのものはチャレンジトライアルで入手可能。倒した相手のサインがもらえるので、あるレスラーで1度クリアした後、別のレスラーを使って前回使ったレスラーを倒せばすべて集まる。ちなみに、最も効率的に集めるには、まず高岩を使うのがベスト。レスラーの登場順は固定で通常は初戦か高岩なので、トライアルクリア後、他のレスラーで高岩と1戦するだけで済む。これ以外の女性レスラーは左ページ、その他のサインは下の表を参照しよう。

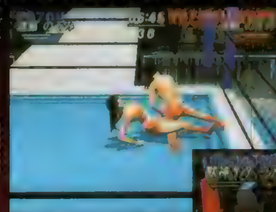


▲すべてのサインを入手するのは、それほど困難ではない。ただ、チャレンジトライアルを最低3回はクリアしないと…。

名　前	条　件
野上　章	AKIRAを使い、ベスト・オブ・ザ・スーパー・Jr.で優勝する
保永昇男レフェリー	チャレンジトライアルのレフェリーを保永昇男に設定してクリアする
タイガー服部レフェリー	チャレンジトライアルのレフェリーをタイガー服部に設定してクリアする
田中秀和リングアナ	全8会場（巌流島、野毛道場含む）で最低1回ずつ試合を行う。試合形式や勝敗は関係なし

2 同キャラ対決を可能に

同キャラ対決ができない、ということで不満を持った人に朗報。でもその方法は、チャレンジトライアル並に長丁場の戦いとなる。まず、2人の女性レスラーを使用可能にしておこう。そして、この女性レスラーを含むすべてのレスラーにスペシャルシングルマッチで勝てばOK。スペシャルシングルマッチの試合後、自動セーブされるのは、このためだったんですね。


▲レスラーのカラダではない普通の女同士が戦うのって、なんだかキャットファイトみたいで…。


▶コスチュームが違う獣神サンダー・ライガー。今となっては、なんだか懐かしい気もする。

おまけ 全28レスラー総当たり！最強決定戦 完全版

前号で紹介した全レスラー総当たり戦のデータを堂々完全公開するぞ!!

COM同士の全レスラー総当たり30分1本勝負を見続けること約60時間。この結果は前号でもベスト10を発表したが、今回は各レスラーが誰に勝ち、誰に負けたかがわかるように勝敗表を完全掲載してみた。これを見ると、猪木の強さが圧倒的と思われるかもしれないが、じつは猪木というよりナックルアローが強いのである。ナックルアローを十数発も繰り返し、レフェリーストップに持ち込むハメパターンは極悪そのもの。そして驚いたのが、小池祥絵の快進撃。防戦一方となっても、祥絵コールの大声援の中、ラッシュ時にラ・マヒストラルなど一瞬の固め技で逆転勝ちするパターンが目立った。


▲猪木の恐怖のナックルアロー連発。もはやエンドレスな鉄拳地獄。


▲多彩な固め技を持つため、一発逆転勝ちが多い。

使用レスラー	勝敗	猪木	力道山	鶴田	藤波	武藤	蝶野	橋本	佐々木	天山	小島	中西	永田	安田	AKIRA	フライ	ムタ	藤田	ライガー	サムライ	金本	大谷	カシン	高岩	長州	マサ	山崎	小池	遠藤
猪木	23勝4敗(1位)	＼	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
力道山	15勝12敗(9位)	●	＼	●	●	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	○	●	○	●	●	○
鶴田	20勝7敗(3位)	●	○	＼	●	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○
藤波	15勝12敗(9位)	●	○	○	＼	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	●	●	●	○	●	○	○	○	●	●	○	●	●	○
武藤	14勝13敗(13位)	○	○	●	○	＼	●	○	●	○	●	●	○	●	●	○	●	○	●	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○
蝶野	16勝11敗(7位)	●	●	○	●	○	＼	●	○	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	●	○
橋本	11勝16敗(20位)	●	●	●	●	●	○	＼	●	○	●	○	●	●	○	○	●	●	●	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○
佐々木	17勝10敗(5位)	●	○	●	●	○	●	○	＼	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○
天山	7勝20敗(26位)	●	●	●	○	●	●	●	●	＼	●	●	○	●	●	●	●	○	○	●	●	●	●	●	○	○	○	●	●
小島	15勝12敗(9位)	○	●	●	●	○	●	○	○	○	＼	○	●	●	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	●	○	○	○	●
中西	15勝12敗(9位)	●	○	●	●	○	●	●	○	○	●	＼	○	○	●	○	○	○	●	○	○	●	●	○	●	○	○	●	○
永田	12勝15敗(17位)	●	●	○	○	●	○	○	●	●	○	●	＼	●	●	●	●	●	●	○	●	○	○	○	●	●	○	○	○
安田	12勝15敗(17位)	●	●	●	●	●	●	○	●	○	○	●	○	＼	○	○	●	○	○	●	●	●	○	●	●	○	○	●	○
AKIRA	11勝16敗(20位)	●	●	●	●	○	●	●	●	○	●	○	○	●	＼	○	●	○	○	●	○	●	●	●	●	○	○	●	○
フライ	7勝20敗(26位)	●	●	○	○	●	●	●	○	○	●	●	○	●	●	＼	●	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	●	●
ムタ	21勝6敗(2位)	○	●	●	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	＼	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○
藤田	10勝17敗(22位)	●	○	●	○	●	●	○	●	●	○	●	○	●	●	○	●	＼	●	●	○	●	○	●	●	○	●	●	○
ライガー	13勝14敗(14位)	○	○	●	●	○	●	○	●	●	○	○	○	●	●	○	●	○	＼	●	○	○	●	○	●	○	●	●	●
サムライ	13勝14敗(14位)	●	●	●	○	●	●	●	●	○	○	●	●	○	○	●	●	○	○	＼	●	○	○	○	○	○	●	●	○
金本	9勝18敗(24位)	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	●	○	○	●	○	●	●	●	○	＼	●	●	○	●	●	○	●	○
大谷	16勝11敗(7位)	●	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	●	●	○	＼	○	●	●	○	○	○	●
カシン	12勝15敗(17位)	●	●	●	●	●	○	○	○	○	●	○	●	●	○	○	●	●	○	●	○	●	＼	●	○	●	○	●	○
高岩	13勝14敗(14位)	●	●	●	○	○	○	○	●	○	●	●	●	○	○	○	○	○	●	●	●	○	○	＼	●	●	●	○	●
長州	18勝9敗(4位)	●	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	＼	○	○	●	●
マサ	6勝21敗(28位)	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	○	●	○	○	●	＼	●	●	○
山崎	10勝17敗(22位)	●	○	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	●	●	●	○	●	○	＼	●	●
小池	17勝10敗(5位)	●	○	●	○	●	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	●	○	○	○	＼	●
遠藤	8勝19敗(25位)	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	●	●	○	●	●	○	●	●	●	●	○	○	●	○	○	＼

※この表は、横の軸がレスラーの勝敗を表しています。左から右に見てください（○印が勝ち、●印が負けを表しています）。

PS

Jリーグ実況ウイニングイレブン2000

シリーズ最新作がまもなく発売。対戦で勝つために「いかに得点を取るか？」を徹底解説していくぞ。

6 29 SPG	▶オープン価格 ▶コナミ ▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

サッカーゲームの最高峰をうたうだけあって、本作のデキの良さはピカイチ。やりこめばやりこむだけ、新たな戦術、パターンを発見できるのだ。さらに、具体的な操作だけではなく、戦術やフォーメーションを使いこなせるようになれば、よりおもしろさが増してくるぞ。馴れないうちは、まるでシュートが決まらないが、その壁を越えてこそ、本作の魅力が待っているといえるだろう。（松本）

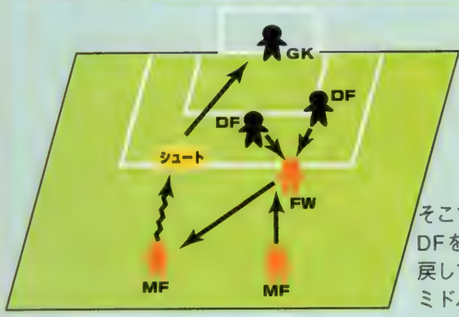
決定的チャンスはここにある！各種得点パターンを伝授!!

本作最大のポイントとなるのが、シュートを決められるかどうか。どんなにボールをキープし、中盤を支配しきったとしても、ゴールを決められなければ試合に勝つことはできない。そこで、ここでは決定的な得点パターンを伝授していくぞ。



◀GKの反応が鋭く、シュートが決まりにくい。しっかりと得点できるパターンを覚えよう。

基本得点パターン❶ 2列目に戻してのミドルシュート！



シリーズを通して重要な得点パターンだったミドルシュートは、本作でも通用する。DFに邪魔されない状況で、ペナルティエリア付近からゴール正面へシュートを打てば、高い確率でゴールを奪える。そこで、FWがボールをキープしてDFを引きつけ、2列目にボールを戻してフリーの状況を作ったうえで、ミドルシュートを打ち込むといい。

パターンA FWがボールをキープ



▶FWが前線でボールをキープ中。DFがぞろぞろと群がってきた。

◀フリーになった選手に向かってキラーパス。ミドルシュートが決まる！

パターンB 浮き玉を落とす



▶中盤から浮き球を前線に送る。そこをFWが後方に流し返す。

◀DF陣はFWに向かっているので、こぼれたボールを他の選手で詰める。

基本得点パターン❷ ペナルティエリアのサイドから斬り込む



ペナルティエリア内の左右のスペースは絶好のシュートポイント。角度がないためキーパーに阻止されると思われがちだが、正面のシュートに比べてキーパーの反応が鈍くなるため、この位置でも簡単にゴールを決めることができる。そこで、ゴール正面付近でDFを引きつけ、左右に展開しているFWにパスを送るという戦法が有効だ。

パターンA 中央からスルー



▶ゴール正面でボールをキープ。DFがゴール正面に集まってきたら……。

◀左右のFWにパス。ペナルティエリア左右から、シュートを決めるのだ。

パターンB ワンツーで突破



▶2列目の選手がドリブルで前進。そしてFW選手とワンツーパス！

◀強引にDFラインを突破。ワンツーは早めに実行しないとオフサイドに。

J1 16クラブの各キープレイヤー活用術

各クラブごとの効率的な人材活用術を指南する。選手の能力に合わせた戦術、采配が勝利を呼ぶのだ。

鹿島アントラーズ
キープレイヤー ビスマルク・柳沢

全体的に優秀な選手がそろったクラブ。デフォルト通りの設定でも無難に戦うことができる。柳沢の能力を生かすため、3-6-1システムにするのもアリ。

ジェフユナイテッド市原
キープレイヤー 中西・小倉

中西、小倉と、優秀な攻撃陣が揃っているため、攻撃に不安はない。サイドアタック中心の場合は、2人を両サイドに大きく開いて配置しておくべし。

柏レイソル
キープレイヤー 洪明甫・加藤

中盤は洪明甫に任せていい。彼は守備能力も優れているため、DHに配置しておいても攻守に活躍してくれるぞ。攻撃陣は能力の高い加藤を中心に。

FC東京
キープレイヤー ツゥット・アマラオ

ツゥット、アマラオは優秀だが、MF陣はやや弱め。控えの鏑木をFWに抜擢し、アマラオをMFにコンバートするといいだろう。

ジュビロ磐田
キープレイヤー 福西・中山

福西は攻守に優れた選手。彼をリベロの位置に配置し、センターバックオーバーラップを使用すれば、中山、高原とともに強力な攻撃を編成できる。

名古屋グランパスエイト
キープレイヤー ストイコビッチ・呂比須

傑出した能力を持つストイコビッチがチームの要。CFに配置するよりOHに下げ、攻撃の指令塔としてパス能力を生かしていきたい。

京都パープルサンガ
キープレイヤー 三浦・ヘジス

三浦、ヘジスと優秀なFW陣がそろうチームだが、中盤、防御陣はやや手薄。三浦はパス能力も高いので、OHに下げて、ミドルシュートも狙えるパサーに。

ガンバ大阪
キープレイヤー 稲本・小島

OHの層の薄さがネック。控えの吉原をCFかOHに起用して、攻撃陣に厚みを加えよう。CFのアンドラジーニャをMFにコンバートするのも手だ。

小手先テクニック集

本作のシュートはパワーゲージでシュートの威力を決める。ところが、ゲージの溜めすぎでシュートをふかしてしまうことが多々ある。じつは、ミドルシュート以外は、ボタンちょい押しでOK。ミドルシュートの場合も、ゲージ3分の2ほどで十分だったりするのだ。

さらに得点パターンを広げるために センタリングのノウハウをマスター

本作では、センタリングを上げること自体は難しくない。しかし、ゴールに結びつく精度の高いセンタリングを上げるためには、それなりの技術が必要になる。ここでは、知っていれば必ず得点力がアップする、センタリングの極意について解説してみたい。



◀センタリングを使用する頻度は多い。成功率が上がれば、それだけ得点力も増大するというもの。

step❶ センタリングを上げるまでのプロセス

まずは、正確にセンタリングを上げるための方法から。センタリングを上げる選手は、静止状態→自陣方向にドリブル状態→通常のドリブル状態→ダッシュ状態、となるにつれ、センタリングの精度が落ちる。そこで、精度の高い静止状態からのセンタリングを上げるためには、DFに邪魔されないフリーな状態を作るのが望ましい。右はペナルティエリアの左右でフリーな状況になるためのオススメパターンだ。



中央からサイドに流す

◀ゴール正面から攻め込み、DFが集まってきたら、サイドに流す。パスを受けたら静止してセンタリング!

ワンツーパスで一気に抜く

◀ややサイドよりの中盤で、MFとFWによるワンツーパス。相手のDF陣を一気に突破して左右に駆け込む。

サイドチェンジを使う

◀一方のサイドに相手をおびき寄せ、その瞬間にサイドチェンジ。相手が集まってきたら、逆方向へ展開!

戦術設定のススメ

前ページの得点パターン、上記のセンタリングパターン、いずれの場合も、選手の位置や戦術設定を行うことでより簡単に狙うことができるようになる。前ページの得点パターンの場合はいずれも2列目の選手がキーとなるため、MFを前よりに配置、攻撃意識も高めておく。センタリングパターンの場合は、サイドアタック系の戦術を設定しておき、FWは左右よりに配置しておくと、比較的センタリングを上げやすくなる。



◀戦術は「ゾーン」「カウンター」を中心に、状況に応じて「サイドアタック」「オフサイドトラップ」を。



◀「オフサイドトラップ」は相手に攻め込まれ始めたら始動。同時に、ドリブル突破にも備えておく。

step❷ 正確なセンタリング、シュートの決め方

うまくセンタリングを上げたあとは、FWでシュートを決めるのが最後の仕事。ボールが上がって画面がスクロールし、FWが見えたら、まず位置を調整する。その際、DFよりボール側に立つようにする。そしてボールが飛んできたら、タイミングを合わせてシュート！　ここは連打や押しっぱなしは禁物、目押しで決めろ。



◀センタリングを多用する場合は、あらかじめヘディングに強い選手をFWに配置。その選手に合わせてボールを送るのだ。



◀ヘディングで直接打たず、いったん足元に落としたり、他の選手にパスしてDF陣を翻弄する手段も有効である。



▶センタリングを上げる際には、レーダーでゴール前の状況を確認する。

◀▼ボールが飛んできたら、FWの位置を調節し、タイミングよくシュート!

最後のツメはFWの動き!





正確なセンタリング→シュートのための4カ条

- ●センタリング前に体勢を整える
- ●ファーよりもニアが狙い目
- ●ペナルティエリアぎりぎりがベストポジション
- ●無理だと思ったら一度下げる

ヴェルディ川崎

キープレイヤー 岩本・金鉉錫

控えのSB西田の俊足はぜひとも生かしたい。スタメンのSB山田も俊足なので、西田&山田に左右からのサイドアタックで攻め上がらせよう。

川崎フロンターレ

キープレイヤー アルバレンガ・マジーニョ

控えのCF鈴木と森山がかなり優秀。彼らをCFかOHに起用しよう。アルバレンガ、マジーニョをOHに下げてパサーにするのもいい。

横浜・F・マリノス

キープレイヤー 松田・中村

センターバックオーバーラップで松田の能力を生かそう。意外にOH陣が手薄なので、エジミウソンをOHに起用するのも有効な手段である。

清水エスパルス

キープレイヤー アレックス・ファビーニョ

アレックスが攻撃の要。OHの中心に据えて、彼にボールを集めるようにしよう。控えのファビーニョも優秀なのでCFかOHに起用しておくべし。

セレッソ大阪

キープレイヤー 森島・西澤

センターラインの森島、西澤がかなり強力。彼らを中心にセンターアタックで攻め込みたい。両WBも優秀なので、サイドアタックも十分に強力である。

ヴィッセル神戸

キープレイヤー 河錫舟・永島

CFの黒崎、永島が優秀だが、それ以上に河の決定力が抜群。黒崎、永島でDFを引きつけ、河にボールを戻してのミドルシュートだ!

サンフレッチェ広島

キープレイヤー 藤本・久保

控えの高橋、上野の両CFが優秀。CFの久保、栗原はOHに下げて起用しよう。それでも攻撃陣は薄めなので、3トップにして数で攻めるのもいい。

アビスパ福岡

キープレイヤー バデア・山下

攻撃陣にやや不安のあるチーム。控えの江口を起用して、3トップにするのも悪くない。中盤はバデアを中心に据え、彼にボールを集めよう。

小手先テクニック集

がら空きのゴールにとっさにボールを蹴りこみたい場合は、パスボタンでゴール方向にボールを転がせば、溜め時間がない分すばやく蹴りこめる。また、ダッシュ中に✚キーを2度すばやく入力すると、より速いダッシュが可能になる。

TVDJ ティーピィーディージェー

PS2

"音楽と映像"を操る楽しさを体感するフィルムアクション徹底攻略！

6/29 ETC	▶¥5,800 ▶SCE
	▶MC2（300KB）

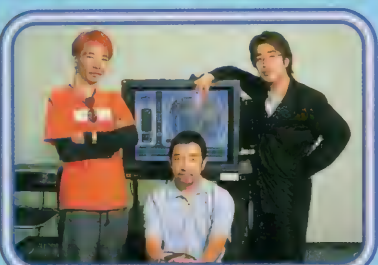
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このリズムゲームって「ここでこうしろ！」みたいなお手本がないので、攻略内容にギリギリまで悩みました。時間制限や指定ブロックなどゲーム的なルールがなくなる「フリープレイ」からはいろいろできるようになってきて、テンポよくプレイしてるとなんだか演奏している気分にもなってきます。とにかく、3周目がアツい！　今回の攻略を参考に1周目、2周目をクリアして、3周目を楽しんでみてください。　（ナゼニィ～のゴー）

開発スタッフによる指導つき!! 『TVDJ』スーパーカッチョイイMIXへの道!!

1周目の「ノーマルプレイ」で基本を覚え、2周目の「ディレクターズカット」でテクニックを覚え…。そしていよいよ『TVDJ』を極める3周目！「フリープレイ」で映像&音楽MIXの本当のおもしろさを味わってほしい！　つーわけで、今回は1周目&2周目、そして、メインとなる3周目のポイントを徹底解説。さらに、『TVDJ』マスターズ（開発者）のみなさんが〝こんなふうに楽しんでくれッ！〟ってとこも紹介しているぞ！

『TVDJ』マスターズ!!



ディレクター 中井直人氏（右）

SCE制作部　藤澤グループ

現場を指揮しているだけあってゲームの腕もピカイチ。画面を見ずにプレイするスーパーテクも披露してくれた。「『TVDJ』で一番かっこいいのは、じつは3周目のフリープレイ。ここで、〝聴いててカッコイイ〟プレイができるようになれば本物です。その場合、カッコ良さの基準は、プレーヤーの音楽の趣味で変わると思いますよ」これは自由度の高い『TVDJ』ならではのこと！

プロデューサー 藤澤孝史氏（中）

SCE制作部　藤澤グループ
兼　制作サポート部サウンドグループ

『ウンジャマラミー』などを手掛けた、SCEを代表する音楽ゲームクリエイター。本作で、132通りのブロックの組み合わせの〝カッコ良さ〟を決めたのも藤澤氏だ。「『TVDJ』は、システム的にも、音楽的にも、映像的にも、まだまだ発展させられそう。2P対戦をしたり、自分で撮ったビデオの映像を編集したり、いろいろ考えてしまいます」と言うから、次回作にも期待できそう!?

アートディレクター 立澤智郎氏（左）

(有)GONZO所属

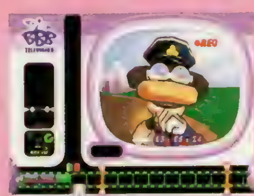
『TVDJ』では、映像エフェクトなども手掛けている。「音楽的にカッコ良ければ、映像的にも自然とカッコ良くなるように作ってあります。業務用のハイエンドマシンでも難しい高度な画像処理も、随所に盛り込んでありますからお楽しみに」一見コミカルな映像も、じつは業界関係者が驚くほどのハイテクで演出されているのだ！

1周目 まずは基本ルールを覚えてクリアを目指そう！

1周目は基本を覚えるための最初のステップ。まずは、下で紹介している4つのポイントを覚えよう！

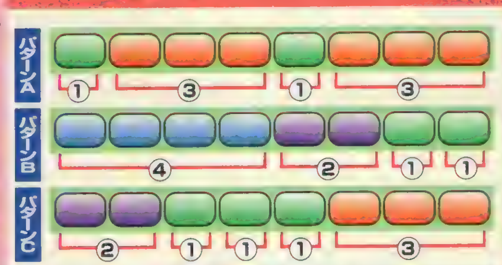
POINT 1 ブロックの組み合わせは自由。ただし、1小節8コマは守ること！

基本ルールは簡単で、1小節8コマのフィルムに、コマ数の違う4種類の各ブロックをハメ込んでいくだけ。ブロックの組み合わせ方は自由だが、必ず1小節8コマになるようにしなければNGとなる。まずは各ボタンに対応するブロックのコマ数を覚えることから始めよう。



▲ブロックの数に比例して音の長さも変化する。タイミングに注意。

ブロック組み合わせ例



POINT 2 カッチョイイメーターに注目！

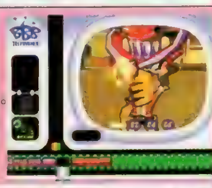
ブロックの組み合わせ&タイミングがバッチリだと、画面左にあるカッチョイイメーターが上昇する。1、2周目をクリアするにはこのメーターをいかに上昇させるかがポイントとなる。ブロックの組み合わせ方が単調だと、メーターがなかなか上昇しないぞ。

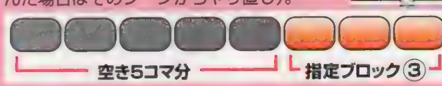


◀コマ数の違うブロックを組み合わせる。

POINT 3 指定ブロックをハメて次のシーンへGO！

カッチョイイメーターが一定ラインを超えると、フィルム上に「指定ブロック」が出現。この指定ブロックの位置には、必ず同じコマ数のブロックをハメ込まなければならないぞ。指定ブロックをハメられると次のシーンへ進むことができる（指定外のブロックをハメ込んだ場合はそのシーンからやり直し）。





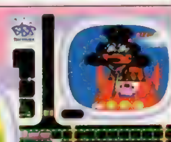
空きコマは、数さえ合えばどのブロックでも可。

POINT 3 放送時間までに番組を完成させろ！

ビジュアル画面の下部に表示されている制限時間内に番組を作成しなければ、途中でゲームオーバーとなってしまうぞ。

▼次々とシーンを進めていかなければならないのだ！





▲NGばかり続くと画面もヘロヘロに！

『TVDJ』マスター 藤澤チェック！



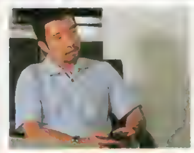
ホタンを押すタイミングが大切

カッチョイイメーターを上げるにはボタンを押すタイミングも重要です。上下に跳ねるブロックが下のフィルムに重なったときにタイミング良く押せば「ピカッ」と光ります。これがベストのタイミングですね。



ボタンと得点の関係

3コマのブロックは使うのが難しいんですよね。でもそのぶん、使ったときの得点が高いんで、高得点を狙うときは使っていきましょう。



耳を頼りにプレイ！

タイミングよくボタンを押すにはわりと「目押し」って考えがちになりますが、じつは音楽をよく聴いてボタンを押すほうがタイミングを取りやすいです。いわゆる「耳押し」ってヤツ(笑)。慣れてくると、画面を見なくてもプレイできるようになりますよ。

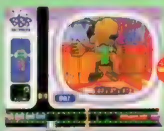
ディレクターズカット

2周目 新機能"リバース"が追加! しかし、まだまだ練習あるのみ

2周目では"リバースブロック"を使用してのミキシングが可能になる。この辺からゲームも白熱してくるぞ。

POINT 1 L1ボタンでリバース!

L1ボタンを押しながらブロックをハメると、対応した音と映像が逆まわしの再生になるぞ。

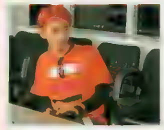

▲L1ボタンを押しながらボタンを押すと…。


▲うまく使えば高得点が狙えるリバースに!

POINT 2 リバース指定ブロックに注意!

この「ディレクターズカット」の最難関のポイントが、「リバース指定ブロック」。これは「指定ブロック」の出現時と同じく、指定通りのブロックをハメなければいけないというもの。しかも、複数の指定ブロックが出現するなかに、リバースの指定が組み込まれているので、指定ブロックをハメながら、L1ボタンを組み合わせていかなければNGとなってしまうぞ。

『TVDJ』マスター 立澤チェック!



リバースブロックで高得点!

「リバースブロック」を使えば高得点を狙えますが、使いまくるだけじゃダメ。アクセントとしてカッコ良く使うことが重要なんです。

指定リバースがムズイって人は…

指定リバースのある小節は、L1ボタンを押しっぱなしで、切り抜けるのも1つのテです。

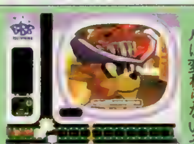
フリープレイ

3周目 新機能"エフェクト"が追加! 究極のカッチョイイプレイを目指そう!!!

「ついに本番!」ともいえるこのフリープレイでは、"エフェクト"や"ループ"など、ひたすらカッコイイプレイを追究できる機能が満載。今まで覚えてきたテクニックを駆使して、自由にカッチョイ〜〜プレイを楽しんでみよう!!!

POINT 1 もう時間制限もスコアも関係なし

3周目である「フリープレイ」では、カッチョイイメーター、制限時間、指定ブロックなどは、もう存在しない。どんなプレイがカッチョイイかは、すべてキミの感性で判断するのだ! ここまで来たキミならば、もうブロックのコマ数も当然把握しているハズ。思う存分自分のミックスに酔いしれてくれ!!

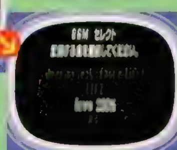

◀1小節8コマのルールは変わらないぞ。

POINT 2 番組セレクト&BGMセレクトが可能

4つの番組ステージを自由に選択可能。遊び方はこれまでにプレイしたノーマルプレイ、ディレクターズカットとフリープレイで新たに加わったものから選択することになる。ちなみに、「フリープレイ」のステージ選択後は、既出の2曲+新規の1曲、の中から好きなBGMを選ぶことになるぞ。



▲プログラムセレクト画面で、好きな番組ステージを選択しよう。



▼フリープレイでは、さらに3種類のBGMから使用曲を選択。

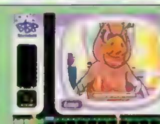
POINT 3 TVDJプレイヤーでプレイ内容を保存

キミの作ったカッチョイイ番組を保存できる「TVDJプレイヤー」。これはゲームを3周クリアすることでオプションの中に出現する。これで、保存した番組をいつでも好きなときに再生できるようになる。ちなみにL、Rボタンで使用したブロックも表示できる。

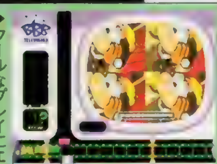

◀ビデオクリップとしても楽しめるのだ。

POINT 4 ループで繰り返し編集もできる!

R1ボタンを押すことで、何度も同じシーンを繰り返しプレイできるのだ。ループを使えば好きな映像だけのミキシングも可能で、ブロックのカッコイイ組み合わせをじっくり研究できる。なお、ループ機能のオンオフはR1ボタンを押すごとに切り替わる。

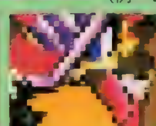

◀この機能でカッコイイプレイを極めよう。

POINT 5 ✚キーを押しながらブロックをハメることでカッチョイイ"エフェクト"が使える!


▶クールなプレイにエフェクトは必須だ!

✚キーとボタンの組み合わせで、モザイクや、画面分割などのエフェクト効果を使うことができる。また、アナログスティック対応で、倒す角度でエフェクトの強さも調節可能(デュアルショック2の場合は✚キーを押す強さでも調節可)。さらに、エフェクトは組み合わせることもできるぞ(例:✚キー左上で「ザンゾウ+モザイク」)。


✚キー左 ザンゾウ


✚キー上 モザイク


✚キー下 ブンカツ

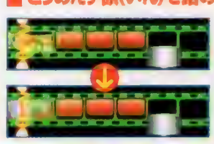

✚キー右 イナズマ

『TVDJ』マスター 中井チェック!



音楽にこだわってプレイ!

3周目のフリープレイでは、設定で「せりふ/こうかおん」と「おうえん」をオフにしてBGMのみでプレイすると、また違った感じがして楽しいですよ。楽器を演奏してる感じに近くなります。



〜コレがカッチョイイ!(音編)〜

プレイしてて「あ、これいい」って素直に感じる組み合わせが一番いいんじゃないかと思います。僕はすぐに忘れちゃうけど(笑)。

とりあえず韻(いん)を踏め!

リバースを使う場合は、前の小節の同じ場所で、同じコマ数のブロックで韻を踏んでおく。



あえて半拍ズラす!

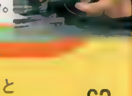
わざとボタンを押すタイミングを遅らせて音をズラす。評価のないこのモードならではのテクです。




◀やり過ぎるとNGになってしまうので注意!

最初に○ボタン!

音楽作りでもよく使うテクニックなんですが、最初に1コマのブロックを入れるとカッコイイです。



中井流持ち方

人差し指と中指でエフェクト、小指でリバースを操作する。もはや達人レベル。



まだまだあるぞ!! カッチョイイプレイ

カッチョイイ組み合わせを作るためのポイントを紹介。1小節目で①③①③の場合、2小節目の最初の①③は同じで、そのあとの①③を④に変えてみたりといったテクニックはかなりカッコいい。また、タイトル画面のあとにはじまるデモムービーにはエレガントなテクニックが満載です。1度は見ておきましょう。

PS

スラップ ハッピー リズム バスターズ

基本的な操作から新要素のリズムコンボまで、対戦が楽しくなるポイントを伝授!!

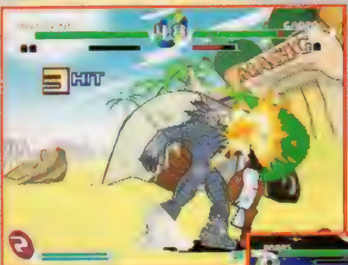
6 29 FTG	▶¥4,800 ▶アスク ▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いろんな意味で「よくできているなぁ」と感心させられた「スラップ ハッピー リズム バスターズ」（以下『スラップ』）。格闘ゲームの基本であるキーレスポンスもしっかりしており、対戦プレイも盛り上がりました。私はトラッシュを使っているのですが、クリーンナップからの連続技が見つからず、苦戦しています（でもそこが楽しいんだけどね）。ただ、どこかで見たようなキャラが多いけど、いろんな意味で大丈夫なのかなぁ（笑）。（H・O）

発売直前先行攻略!! 隠しキャラとコンボの解析に迫る!!

今回は6人の隠しキャラの出現方法と、各キャラごとのおすすめコンボを紹介。さらに、COM戦で心がけたいポイントもピックアップするぞ。COM戦の勝率をアップさせるための重要なポイントなので、しっかりチェックしておこう。また、このゲームならではの要素を活用した各種コンボについても解説。このゲーム独特のシステム「ビートコンボ」から、格闘ゲームでおなじみのチェーンコンボまで、基礎編と応用編に分けてわかりやすく攻略していくぞ。ぜひマスターして、対戦に役立てよう。



▲隠しキャラはどれも強力なものばかり。ただし、特徴を把握していないと勝利するのは難しいぞ!!



▶基本さえ覚えれば、誰でもコンボの爽快感を味わえる。ぜひ、参考にしてチャレンジしてみよう。

初心者もCHECK!! COM戦を有利に戦うには!?

1 基本は下段の攻撃をヒットさせる!!

基本は、相手をダウンさせる下段攻撃（下強Kなど）で攻めるということ。ダウンさせたら、COMが起き上がるところへさらに下段攻撃を重ねていこう。かなりの確率でヒットするぞ。



▲空中コンボができるなら、積極的に下段Pなどで浮かすのも有効!!

2 ビートコンボをムリに組み込もうとするな!!

ビートコンボは、ヒットする間合いがキャラごとに異なる。判定が強いキャラはムリに使わず、レイプアタックを使ったほうが効率よく戦えるぞ。キャラごとに戦法を変えていこう。



▲ビートコンボは2ゲージを消費し、スキも大きい。使いどころに注意。

3 挑発をマメに使ってとにかくゲージをためろ!!

じつはこのゲームでは、1回の挑発でビートゲージを全体の1／3近くためることができる。相手がダウンするたびに挑発をすれば、効率よくゲージをためられるので、有利に戦えるのだ。



▲挑発はKO後にも出すことが可能。2〜3回は出せるので狙っていこう。

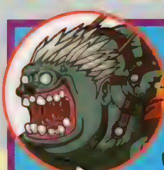
HAPPY!! 隠しキャラ6人の出現条件とワンポイントアドバイスを公開!!

クリアするごとに隠しキャラが出現!!

ここでは、6人の隠しキャラたちを大紹介。出現条件は、どの難易度でもいいから「アーケードモード」をクリアすること。1回クリアするごとに、下の順番で選択できるようになるのだ。また、隠しキャラはどれもクセがあるので、特徴とおすすめコンボもあわせて解説するぞ。中でもトムトムは、スピードもあり攻撃判定も強いのでオススメだ。

出現順番リスト

1	チャド&クラム
2	バロン&ボルト
3	トムトム
4	スレッジ
5	マーカンタイル
6	ステルス



空飛ぶ怪獣!? チャド&クラム

体が大きいので食らい判定が大きい。攻撃力は高いが、ガードされると大きなスキが生じるのが欠点。相手のスキを的確に攻めていかないと厳しいぞ。

おすすめコンボ J強K→[illegible]



改造された強化猿 バロン&ボルト

体はデカイが、すべての技にスキがなく使いやすい。ただし、リーチが短いので跳び込みからの攻撃が基本。跳び込みはJ強Kをメインに使っていこう。

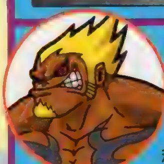
おすすめコンボ J強K→[illegible]



小さな体で大暴れ! トムトム

動きがすばやいうえに、リーチが長いので使いやすい。技の形が特殊なのと、攻撃力が低い点には注意。手数で圧倒しよう。

おすすめコンボ J強P→[illegible]



パワーファイター スレッジ

一発逆転の攻撃力を秘めているキャラ。決め手のオーバーヒート・フルコースは、打撃技からつながらないし、はずした時のスキも大きいので使いどころに注意。

おすすめコンボ J強P→[illegible]



ビーストマスター マーカンタイル

オオカミを使って攻撃するため、スピードはトップレベル。ただし、技の形が特殊なうえにスキも大きく、使いづらい。上級者向けのキャラといえる。

おすすめコンボ J強K→下[illegible]



正体不明の宇宙人 ステルス

ダッシュすると透明になり、食らい判定が消える特殊なキャラ。すべてにおいてバランスがとれているが、Q・リミットの使いづらさが唯一の弱点だ。

おすすめコンボ J強K→[illegible]

フロスティに聞け!!

え？ 俺の使い方、まだ公表しないの？ 以下次号？ ちぇ、しょうがないから用語解説ですよーだ。【J】ジャンプ【下】しゃがみ状態【P】パンチ【K】キック【補正】コンボ時などに行われる、特殊なダメージ計算のこと。……ってとこか。あと【食らい判定】はキャラに設定された(右へ)

『スラップ』を盛り上げる多彩なコンボシステムを解説!!

ここでは各種コンボを、基礎テクニックと応用テクニックに分けて、徹底的に解説していくぞ。特にビートコンボは、ゲームの勝敗を大きく左右する重要なコンボ。しっかりとマスターして、勝率をアップさせよう。また、コンボを決めるうえでの注意点も解説しておくので、あわせてチェックしていこう。

コンボCHECK!! コンボの前に要注意!! これが補正だ!!

1 空中の相手には4発までが限界!

このゲームでは、空中の相手には4ヒット以上のコンボが成立しない。しかし、レイブアタックは1発目のみ1ヒット扱いになるため、4発目に組み込めば問題なく決められるぞ。

2 ヒット数が増えるほどダメージは下がっていく!!

単純計算したなら、コンボはヒット数が増えるほどダメージも上がることになる。しかしこのゲームには補正があるので、高威力の技を少ないヒット数で当てたほうが効率がいいのだ。

基礎編 各種コンボのシステムを詳しく解説していくぞ!!

ビートコンボ
すべて決まれば大ダメージ!! 必ずマスターしておこう

ビートコンボ画面の見方



ビートコンボを決めると、画面外からプレート(①)が流れてくる。攻撃側は内側の枠(②)に、防御側は外側の枠(③)にあわせてボタンを押そう。

①プレート	中央へ集まるように流れてくるプレートは、それぞれ上下左右の✚キー(または各ボタン)に対応。
②ビートゾーン	[illegible]
③チェンジゾーン	防御側は、この枠にプレートが重なった瞬間に対応ボタンを押すと、反対側にチェンジ可能。

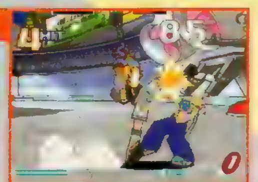
―― ビートコンボについてのまとめ ――

- ●ビートゲージを2本消費するので確実に当てよう
- ●空中連続技のラストに組み込もう
- ●食らったらビートチェンジで相手をまどわせろ!
- ●最終ラウンドをビートコンボでフィニッシュすればFEVERだ!!

共通コンボ
全キャラが持つ連続技!

共通コンボとは、弱P→弱K→強P→強Kの順にボタンを押すとつながるコンボのこと。これはどのキャラでも出すことができ、しかも連続技の基本になるのだ。ヒットを確認するよりも、ポンポンとタイミングよくボタンを押せば、うまくつながるぞ。

地上コンボ



▶お手軽だが、ダメージは意外と高く使える。コンボの基本なので、しっかりマスターしよう。



◀地上コンボに浮かせ技(下強Pなど)を入れれば、空中コンボになる。レイブアタックも入るぞ。

空中コンボ

特殊チェーンコンボ
一部のキャラだけが持つ特殊な連携

ミアとエイプリルだけが持つ特殊コンボは、専用連携技だけあってかなり使い勝手がいい。跳び込みからつなげてもいいし、空中連続技に組み込むことも可能だ。いろいろと試してみよう。ただしダメージはあまり高くないので、頼りすぎないように。

ミア



▶オススメは、J強K→弱P×2→強P×2の連携。ダメージもそこそこなので、ぜひマスターしよう。



◀弱P×2が特殊コンボだが、2発目のスキが大きい。弱P×2→強Pとつなげて、コンボを狙おう。

エイプリル

応用編 基本をモノにしたら、いろいろ応用してみよう!!

1 ビートチェンジを使った場合のダメージを比較!!

まずは、ビートチェンジをした場合としない場合のダメージを比較していこう。ビートチェンジに成功すると、相手の攻撃を回避できるうえに少量だが体力も回復する。ダメージに決定的な差が現れるのだ。しっかりマスターすれば、ビートコンボも怖くないぞ。

チェンジを使った場合



◀このようにうまくビートチェンジを決めると…。

◀相手のミスも誘えるので、ダメージをかなり減らせる。

チェンジを使わない場合



◀ビートチェンジせずに、ボーっとしていると…。

◀ビートチェンジをした場合に比べ、ダメージに差が!!

2 初心者向けのミアで応用編コンボに挑戦

ここでは、初心者向けのミアを使って、基礎編で解説したコンボの応用テクニックを解説していくぞ。ミアは下強Pが浮かせ技だが、この技は判定が強くて頼りになる。空中コンボにも欠かせない技なので、ぜひ共通コンボに組み込めるように練習しておこう。

地上コンボ例

J強K→弱P→弱K→強P→強K→下強K
※トータルで100ダメージを軽く超えるし、お手軽に出せるのでオススメ。

連続技の最後にある下強Kは、強K後に✚キーを下に入れっぱなしにしておこう。そして、強Kを連打しておけばうまくつながるぞ。

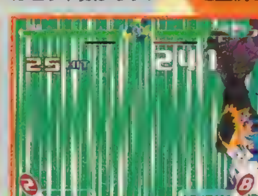


◀1発目をJ強Pにすると、難度は下がるが威力も減る。

空中コンボ例

J強K→下強P→下強P→奥義空断円舞
※トータルダメージが高く、下強Pが浮かせやすいのでオススメだ。

地上コンボと同様に、J強KをJ強Pに変えればヒット数が増えるのだが、大幅にダメージ補正がかかってしまう。ここはヒット数よりダメージを重視しよう。



◀お手軽なのに、240以上のダメージを奪えるぞ。

フロスティに聞け!!
(左から)「攻撃が当たる判定」のこと。一般に、体の大きいキャラは食らい判定も大きく、小さいキャラはその逆に設定されてるね。あと、コンボ補正で余談。「空中の相手には4発」と上で書いたけど、浮く属性を持った技(下強Pなど)は2発までしか入らない。それ以降の技は一切当たらなくなるよ。

PS ミスタードリラー

むちゃくちゃハマるパズルアクション、基本のアーケードモードをクリアせよ！

6 29 ACT	▶¥4,800 ▶ナムコ
	▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ページの都合で、具体的な×ブロックの消し方が解説しきれなかったけど、要はその周りのブロックをぐるりと掘ってやればいい。このゲームでは、掘り方で悩んで手を止めてしまうよりも、とにかくポンポンとテンポよく掘っていくほうが、意外と死ににくいものなのだ。エアが減ったときに無理にエアカプセルを取りに行ってブロックの下敷きになりミス、ということが多いが、警告が鳴ってからも時間の余裕はあるのであわてすぎないこと。（TAC☆）

深さ1,000mに達するための深度別ディープ攻略！

パズルアクションといっても、パズルよりもアクションの比率が高いのがこのゲームのポイント。その見ためから、ついブロックを消すパズル要素のほうに考えが行きがちだ。しかし、連鎖で消すことを無理に考えたりせず、あとの「掘りのツボ1・2」で解説している屋根作りを意識して余分なブロックを掘らないようにして進んだほうがいい。まずはそのところをしっかり意識しながら、アーケードモードのゴールである1,000mまでの到達を目指していこう。



▲離れたエアカプセルは無視して進もう。

最初は安全第一で！ 0-100m

まず400mまでは、ひたすら真下へ掘ることを考えて、進路上にあるエアカプセル以外はひたすら無視して進もう。ゲージが少なくなっても、400mエリアで減った分のエアを十分に補給できる。



▲思わぬブロックが降ってくることが多い。

連鎖消えに注意せよ！ 100-200m

初めから大きな塊になっているブロックが多いため、連鎖消えが起きやすく意外に危険。周囲で大きなブロックが消え始めたら、屋根の下に入って連鎖が終わるのを待とう。



▲ブロックの横に来てから考えては手遅れ。

囲まれたカプセルは早めに対処を 200-400m

このあたりから×ブロックに囲まれたエアカプセルが多くなってくる。これをきちんと取るには、エアカプセルの上の列のブロックを考えながら消していく必要がある。



▲大ブロックの連鎖中は絶対に動かないこと。

あまり動かず慎重に！ 400-500m

2色のブロックだけで構成された、特殊なエリア。自分の上にブロックがある状態は非常に危険なので絶対にさけ、なるべく×ブロックの上に乗って自然に落ちていく感じで進もう。



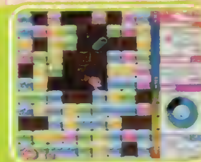
▲×ブロックを確実に消し、エアを補給しよう。

エアカプセルを確実にゲット！ 500-700m

このあたりからは、エアカプセルを逃さずに取らないとあとがつらくなる。×ブロックに囲まれたエアカプセルが多いので、×ブロック周辺を通って下に掘り進むことを常に意識しよう。

700-900m エアカプセルの取り方を変えよう

エアゲージの減り方が激しくなってくるため、エアカプセルの取り方も変えないと補給が間に合わない（下の掘りのツボ2参照）。危険なときも、立ち止まるよりは下へ逃げるほうがいいぞ。



▲このあとのためにも、エアの補給は重要。

900-1000m あとはスピード勝負！

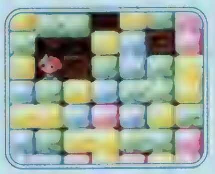
1秒も立ち止まっている余裕はない。ここまでにしっかりエアカプセルを取ってあり、ゲージと残機に余裕があるなら、序盤のようにエアカプセルを無視してゴールへ急ぐのも手だ。



▲この深度では、屋根を勘で作れないとダメ。

掘りのツボ1 屋根を見極めよう

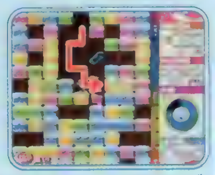
落ちてきたブロックは、左右に同じ色があると互いにくっついて止まる。これを利用して頭上の安全を確保しながら進むのが、重要なテクニックの"屋根作り"だ。頭上と左右の列のブロックの色を常にチェックするのが、見極めのコツだぞ。



▲落下して屋根になるブロックは気にせずその下を進もう。

掘りのツボ2 深い深度でのエアカプセルの取り方

終盤では周囲にある×ブロックを崩してからエアカプセルを回収していては、エア消費の早さに補給が間に合わない。この場合、自分の頭上で、囲まれた×ブロックが消えるように掘り進み、落ちてきたエアカプセルを下に掘りつつ取るようにしよう。この方法だと×ブロックが屋根になってくれるので、ブロックの落下速度が速い終盤では意外に安全。エアカプセルの下にある×ブロックに合わせて2、3ブロックの幅が崩れるように自分の左右を掘っていこう。



▲エアカプセルを囲む×ブロックを回り込んで真下へ。

▼画面外で消えても、エアカプセルはちゃんと落ちてくる。



栄誉の称号「ミスタードリラー」とは

1,000mをクリアしても、それだけでアーケードモードを極めたことにはならない。ノーミスでクリアするか、クリア時のボーナスを加えたスコアが60万点以上だった場合に与えられる、"ミスタードリラー"の称号を目指して精進しよう。クリアボーナスは、残機数（1人3万点）とクリアタイムによって与えられるぞ。



▲クリアタイムが10分より短ければ短いだけボーナスが加算される。


LAOX
Home Electronics Store
パソコン
カメラ&ウォッチ
情報家電
電化製品
オーディオ・ビジュアル
TVゲーム
楽器
GO!
PS・PS2 プレイステーション
待望の新発売
●実況パワフルプロ野球7 ……オープン価格(7月6日発売予定)
●実況ワールドサッカー2000 ……オープン価格(7月6日発売予定)
完全充実!!
最新ソフトから人気ソフトまでラオックス特価で販売
●ファイナルファンタジーIX ……価格未定(7月7日発売予定)
●Jリーグ実況ウイニングイレブン2000 ……オープン価格
DC ドリームキャスト
DCも充実のラインナップ!
●センチメンタルグラフティ2 ……Ⓜ6,800円(7月発売予定)
●ダビつく! ダービー馬をつくろう! ……Ⓜ6,800円(7月発売予定)
●JET SET RADIO ……Ⓜ5,800円
●首都高バトル2 ……Ⓜ5,800円
21世紀の必需品 プレイステーション2続々上陸中!!
PlayStation.2
始めよう!自分だけのデジタルプライベートシアター
ホビー館2F・4Fにて展示中!!
PlayStation 2 対応
体感しよう!
映画とゲームを360度のライブ感で!
PlayWorks 2500
メーカー希望小売価格42,000円の品
35,800円
DVD
ホビー館 常時 約2500タイトル
ボックスセットも充実!
DVD
DVDアニメ
フリクリ Vol.2 (KIBA479) …… 3,800円
劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲 (ZMBP-550) …… 4,300円
新機動戦記ガンダムW DVD COLLECTION (BCBA-524) …… 18,000円
聖戦士ダンバイン DVD メモリアルボックス (BCBA-522) …… 36,800円
アイアン・ジャイアント (DL-17644) …… 3,400円
ガオガイガー FINAL Vol.3 (VIBF-3) …… 5,800円
DVD洋画
エイリアン (FXBA-1090) …… 4,700円
エイリアン2 (FXBA-1802) …… 4,700円
エイリアン3 (FXBA-5593) …… 4,700円
エイリアン4 (FXBA-325) …… 4,700円
ダイ・ハード3 (FXBA-8858) …… 4,700円
ダイ・ハード/トリロジーパック (FXBA-8945) …… 12,000円
ミッション・インポッシブル (PDF-6) …… 4,700円
キャノンボール (BBBF319) …… 4,800円
ロビン・フッド (PCBP195) …… 4,700円
新作ぞくぞく入荷中
HOBBY館
営業時間●AM10:00~PM8:00
東京都千代田区外神田1-15-18
☎03(5298)3581(代)
LAOX HOBBY館
イベントフロア 6F
ホビーフロア 5F
DVDソフト&鉄道模型フロア 4F
携帯ゲームフロア 3F
TVゲームフロア 2F
ゲーム書籍&雑誌フロア 1F
アダルトフロア B1F
COMPUTER GAME館
営業時間●平日・日・祝AM10:00~PM8:00●土曜日AM10:00~PM8:30
東京都千代田区外神田1-13-3
☎03(3251)3100(代)
AKIHABARA
神田川
COMPUTER GAME館厚木
営業時間●平日AM10:30~PM8:00●土・日・祝AM10:00~PM8:00
神奈川県厚木市中町3-2-1
☎046(222)7891(代)
ATSUGI
LAOX
ラオックスホームページ http://www.laox.co.jp/ INTERNET NO.101
※表示価格には、消費税は含まれておりません。※Ⓜはメーカー希望小売価格の略です。※ご購入の後に10%のCD・映像サービス券を発行しております。詳しくは、係員にお尋ねください。※掲載商品は豊富に取り揃えておりますが、万一品切れの際はご容赦ください。

電撃PSはRPGの味方です

GO GO RPG

ごーごーれっつごーあーるぴーじー



ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
Sorcerous Stabber ORPHEN 魔術士オーフェン
ラグナキュール レジェンド
ライゼリート 〜エフェメラルファンタジア〜

イラスト／六堂秀哉

さあ、キミもひと足早く冒険の世界へ!!

『ドラクエVII』世界の街角から

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

PS RPG	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	8.26	▶エニックス
			▶¥7,800(CD2枚組)
		▶MC(1ブロック)	

ようやく物語の片鱗が見え始めた『ドラクエVII』。そこで、今回は現在判明している町や洞窟など、魅力的な冒険の舞台を紹介するぞ!!

現在判明しているすべての町などを総チェック!!

RPGといえば、さまざまなイベントが用意されている町や村、トラップや謎がいっぱいの洞窟や塔などが、なくてはならない存在。でも『ドラクエVII』のゲーム開始時に存在するのは小さな島のみで、お城は1つ、村も1つしかない。しかし、主人公たちがその島で謎を解いていくと、しだいにいろいろな町や謎めいた事件に出会うことができるようになる。今回は、新しく判明した町をはじめ、『ドラクエVII』の舞台をチェックし、その人口や文明度などを独自予想してみた。ちなみに、移民の町やモンスターパークなど、プレイヤーの行動によって外観が変化する場所は入っていないぞ。

▼今回のフィールドマップはこんな感じ。ちなみにココはグランエスタード城がある半島だ





▲今回も、さまざまなドラマが主人公を待ち受けている

●冒険ガイド第1章

世界にひとつしかない島 エスタード島

世界にひとつしかない島。当然、ゲームが始まるのも、主人公が住んでいるのも、この島。一見すると何もないように見える島だけど、探索していくと何か驚くべき謎が隠されていそうだぞ。



人口	世界の人全員?
施設	城あり町あり
文明度	適度に高い

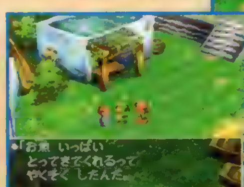
フィッシュベル

主人公が生まれ育った小さな漁村

エスタード島の南に位置する小さな漁村。おもな産業は漁業で、網元はアミット家。島では漁師が尊敬されていて、なりたい職業のナンバーワンはいつも漁師である。現在、島イチバンと呼ばれる漁師はボルカノ氏だ。



◀これがボルカノ氏の家。漁がないときには力強い微笑みで町を訪れる人を迎えてくれる。

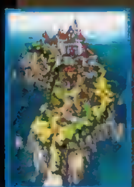


▶毎年、島全体で、アミット祭というイベントが行われる。

人口	20～30人程度
施設	道具屋や教会など
町の様子	平屋が多い

エスタード城MAP

●冒険ガイド第2章
グランエスタード城＆城下町
世界にひとつしかないお城をMAPつきで詳しく紹介



エスタード島を治めるバーンズ王の居城・グランエスタード城。ここでは、城内のおもな部屋をMAPつきでお伝えしよう。また、城内で衛兵やコックとして働いている人の様子もあわせて紹介するぞ。





❶キーファの部屋

元気者のキーファ王子の部屋。さすが王子、ベッドやタンスが大きいです。



▲どうやらキーファは留守のよう。勝手に入っていいの？

❷バーンズ王の部屋

3階には王の間があり、3階へ登る階段の近くに、王の部屋がある。王の威厳を示す広さだ。

▼広いものの、意外とシンプルな感じの王の部屋。



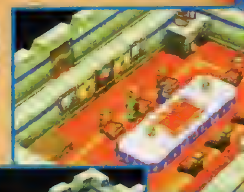


▲城の3階にある「王の間」。豪華な雰囲気。

❸厨房 ❹宴卓

厨房と食事をする宴卓の間は隣接している。巨大なテーブルが目を引く。

▼いったい何人で食事を？



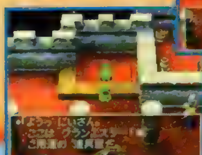


◀常時2名のコックが食事を作っている。

❺どうぐ屋

ここで働く人たち向けに道具屋も存在する。さすがお城、モンスターがいなくても武器や防具を販売している。

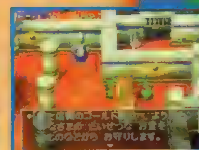




◀▲各アイテムは、9個までならまとめ買いが可能だ。

❻ゴールド銀行

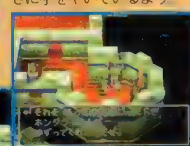
銀行も城内にある。便利だけど、モンスターがいないので、お金がたまりにくい。

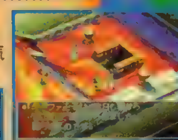


▶預けることができるのは1000G以上から。

お城で働く人々

▶衛兵たちも、王子の元気さに手をやいているよう





◀城内には誰でも入れる。平和な国だ。



◀城の人に人気の占い屋。どんな結果が出るか楽しみ。

謎の小屋

町外れにひっそりたたずむ小屋

島の南西にひっそりと建っている、謎の小屋。誰が住んでいるのか、そして、なぜ人里離れた場所にあるのかは不明である。やはり人間嫌いで偏屈な人物が住んでいるのか？

広さ	裏庭つき
豪華さ	質素な感じ
住人の数	1人か2人？





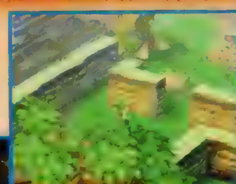
▲▶外見はちょっと豪華なログハウスという感じ。裏では誰かがたき火を!!

禁断の地

トラップや謎が、侵入者を拒み続ける謎めいた場所

昔からエスタード島に存在しているらしい場所。その名のとおり、島民の間では、近づいてはいけない禁断の場所となっている。しかしここには、違う世界へと導くカギがあるという噂が……。

▶ここが禁断の地。かなり荒れ果てている。



▼中には、さまざまなトラップが、冒険者を拒むように存在する。



広さ	かなり広い（ダンジョンあり？）
難易度	トラップもあり
モンスターレベル	不明

▶ある場所で見つけた壁画。魔物の絵か？





◀意味深なメッセージ。その意味は？

CG Illustration:Shintaro Majima

見どころ満載で冒険は進む その他の場所

●冒険ガイド第3章

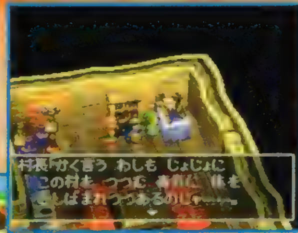
次はエスタード島以外の、冒険の途中で訪れる町や村、そして洞窟などを紹介していこう。どんなイベントやモンスターとめぐり会えるのかドキドキもの。ちなみに、ほとんどの洞窟や村は、まだハッキリした名前が公表されていないので、編集部で勝手に命名しました。広さ、難易度といったデータも編集部で予想したものです。

人を食べる怪物を怖れる町

この町の人は、人を食べるという怪物におびえている。なんとか助けられないものか？







毒に包まれ今にも滅びそうな村

この村では、毒気に包まれ、村民のほとんどがダメージを受けているらしい。毒の原因は？

助けを求める長老がいる場所

どうやら何かに困って、主人公たちに助けを求めてきたようだ。いったいどんなことが待ち受けている？



NEW ウッドパルナ

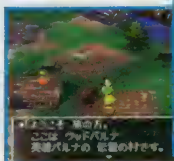
勇者パルナの伝説が伝わる荒れ果てた村

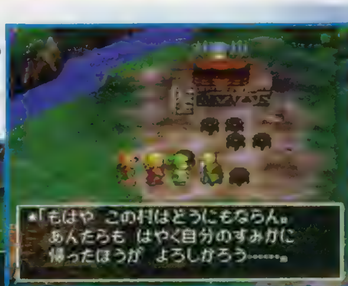
周辺には豊かな森があり、村の中にもきれいな川が流れているのに、なぜかさびれている。家なども壊されているようで、何かワケがありそうだが……。

人口数	案外多いかも
施設数	最低限のお店は存在
文明度	以前は高かった？

▶絶望的なセリフを吐く村の人。いったい、この村に何が起こったのか？

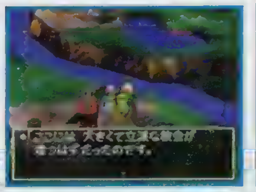
▼この村には英雄伝説が語り継がれている。





教会

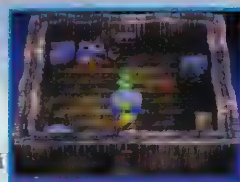
教会なのに建物がない。本当は立派な建物が建つ予定だったようだが。なぜ建たなくなったのか？



▶教会としての役割は果たしてくれるので安心を。

武器と防具の店

一応、お店も存在する。この様子だと、そんなにいいアイテムを販売しているとは思えないが……。



▶お店というより、普通の家といった感じ。

鉱石採掘場

ウッドパルナの近くにある洞窟・鉱石採掘場。入口には兵士が見えるものの、それ以外の人はいない様子。今はもう採掘が行われていないようだが、どうして？



◀ここが入口。右に見えるのは詰め所中には誰もいない。



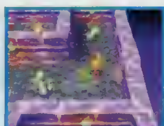
▶採掘場の中にも誰もいない。以前は、どんな鉱石が採れていたのだろう？

NEW 東の塔

どこの東に建っているかは不明

不気味な外見の塔。中には鎧のような彫像が、あちらこちらに立っており、異様な雰囲気だ。6階建てになっているようだ。

広さ	地上6階建て
難易度	低いかも
モンスターレベル	そんなに強くない



◀▼塔の外側にはいくつもの燭台が。これには何か意味がある？





時計塔が名物の町

有名な建築家が建てた家が多い

ほとんどの家を著名な建築家が建てたという町。なかでも時計塔は町の名物に。次は、近くに橋を開通させる予定らしい。

人口数	かなり多い
施設数	これも多い
文明度	非常に高い



◀▼これが名物の時計塔。ほかの家もモダンな造りのものが多い。

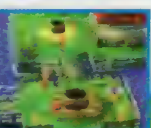


水路のある町

水路が縫うように作られている町

町の中に水路が張りめぐらされている、きれいな場所。水路は小舟で移動することができるようだ。

人口数	町にしては少ない
施設数	道具屋や武器屋など
文明度	普通といった程度



◀▼水が豊富なので、町中には緑も多い。水路では釣りも可能だ。

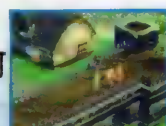


要塞のような町

敵の襲撃に備え防壁に囲まれた町

この町には、取り囲むように防壁が建っている。モンスターからの襲撃を怖れているようだが、頻繁に襲撃されるの？

人口数	かなり多い
施設数	豊富に存在する
文明度	非常に高い感じ



◀▼かなり強固な防壁。武器庫には多くの武器が用意されている。





四隅を尖塔で囲まれた城

誇らしげな尖塔があるお城

四隅に大きな尖塔が建っている、特徴的なお城。この塔の中には、どんな部屋があるのか気になるところ。

人口数	普通のお城並？
施設数	グランエスタード城並？
文明度	非常に高いはず



◀▼案外、尖塔の中にはすごい宝物が眠っていたりして。

とある大邸宅

冒険の途中で訪れる豪華な邸宅

どこにあるかは不明だけど、とても大きな家。中は、花壇や花ビンなどが飾ってあり、きれいだが、人の気配がしない？

広さ	すごく広い
豪華さ	きれいでとても豪華
住人の数	誰もいない？



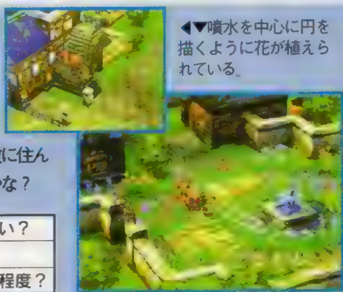
◀▼全体像がわからないほど大きな家。でも中には人がいないが。

立派な庭園のお屋敷

花を愛する人が住んでいる？

今度は庭が広いお屋敷。庭には、花が整然と植えてあり非常に美しい。この屋敷に住んでいる人はかなりの花好きかな？

広さ	庭のほうが広い？
豪華さ	庭園は豪華
住人の数	1家族で4人程度？



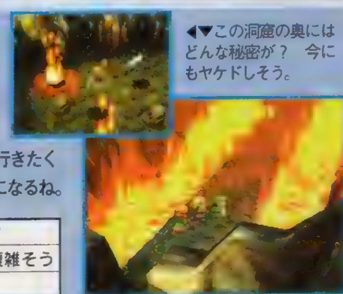
◀▼噴水を中心に円を描くように花が植えられている。

炎が噴き出す洞窟

炎の先にはどんな秘密が？

地面から絶え間なく炎が噴き出す危険な洞窟。こんな灼熱の世界には、あまり行きたくないけど、何があるのか気になるね。

広さ	かなり広い？
難易度	見るからに複雑そう
モンスターレベル	高いはず



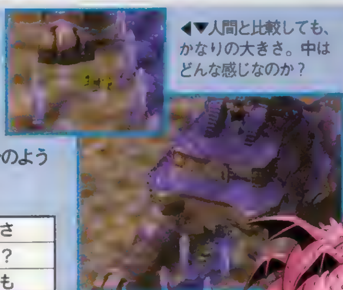
◀▼この洞窟の奥にはどんな秘密が？ 今にもヤケドしそう。

スフィンクスのような建造物

待ち受けるのは敵、それとも…

スフィンクスを思わせる外見。入口のようなものが見えるので、中はダンジョンのような感じになっているのかも。

大きさ	かなりの大きさ
難易度	中の上程度か？
モンスターレベル	出てこないかも



◀▼人間と比較しても、かなりの大きさ。中はどんな感じなのか？



荒れ果てた町

住むのは荒くれ者ばかり？

家の屋根の上には空きビンなどが散らばり、平和とはほど遠い雰囲気。壁の落書きも目立ち、住む人の性格がわかりそう。

人口数	意外に多いかも
施設数	独自の施設もある？
文明度	そんなに高くない？



◀▼スラムのような場所ではあるが、かなり活気がありそう。

高い見張り台のある村

何を見るために建っている？

ここは中央に4階建ての見張り台が建っている村。ただ、この見張り台が何のために建っているのかは不明。

人口数	そんなに多くない
施設数	少ないかも
文明度	まぁまぁのレベル？



◀▼頂上には燭台らしきものが。もしかして、祭りなどで使う？

世界一高い塔

頂上には何が待ち受けている？

訪れるものの勇気を砕くかのような高さを誇る塔。中には迷路のようなフロアも存在し、頂上に行くのは相当困難だろう。

高さ	もちろん世界一
難易度	頂上に登るのは困難
モンスターレベル	かなり高い？



◀▼同じ部屋ばかりのフロアや、迷路のような場所が待ち受ける。

木の通路のある洞窟

洞窟すべてが木でできている？

この洞窟には、枝分かれした木のような橋が存在。また、トゲのようなモノが突き出ていて、主人公の行く手をはばむ。

広さ	そんなに広くない？
難易度	少し難しい程度？
モンスターレベル	強くはなさそう



◀▼洞窟内のほとんどが、木のような橋でできているのだろうか？

船のような町のような場所

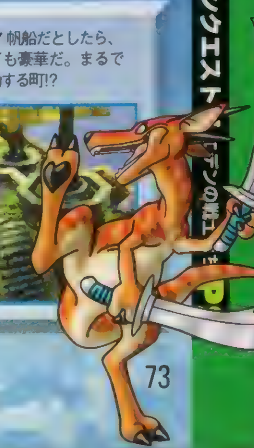
タイトルロゴに関係する場所？

一見すると噴水などがあり、町のような感じだが、歩きまわっていると舵や帆が。もしかして、ここは帆船なのか？

人口数	小さな村並？
施設数	いくつかはある？
文明度	かなり高度かも



◀▼帆船だとしたら、とても豪華だ。まるで移動する町!?



波瀾万丈!! オープニングムービーとゲーム





PS2	A・RPG	Sorcerous Stabber ORPHEN ～魔術士オーフェン～	83	▶角川書店／ESP
				▶¥6,800
				▶MC2（23KB）

まず見てほしいのが、このオーフェン大活躍のオープニングムービー。オーフェンの華麗なアクションシーンの間に、そのほかのキャラたちがカットイン的に入ってくるといった内容になっているのだ。もちろん、ゲーム本編の紹介もしているので、そちらもチェック!!

オーフェンたちを乗せた船が難破!?
ストーリー序盤の展開をチェック

今回はストーリーの序盤部分、ゲームのメイン舞台となる「カオス島」にオーフェンたちが行き着くまでのエピソードを紹介。カオス島行きの船に乗るきっかけとなる、地人兄弟との出会いを「シーン1」、船が嵐に遭い、脱出ルートを探して駆け回ることになる「シーン2」、突如、船に乗り込んできた巨大カニと戦う「シーン3」、セフィとゼイアスとの甲板での出会いから、海魔の登場までを「シーン4」として、各シーンにおける主な展開をピックアップして解説するぞ。



◀アクションパートはオーフェンの視点で展開するが、ムービーやイベントのシーンではほかのキャラの視点でストーリーが進んでいくことも

このシーンではココに注目!!

ゲーム本編のストーリー展開を紹介していくなかで、「このシーンのココに注目してもらいたい」という部分にチェックを入れてみたぞ。[illegible]といえども、イベントムービーにアイテムの入手、アクションパートにまで[illegible]と、見どころはたくさんある。こういった[illegible]にでも[illegible]ものなので、この[illegible]るという[illegible]で、ここでしっかりと覚えておいてもらいたい。ちなみに、[illegible]のキャスティングは[illegible]TVアニメ版と同じなので、そちらのファンは[illegible]

シーン1 乗船
アーバンラマの街へ行くはずが……!?

始まりの舞台はとある港町。なんとなく立ち寄ったこの町で、偶然再会した地人兄弟のボルカンとドーチンから、アーバンラマの街でおいしい仕事があると持ちかけられるオーフェンであったが……。



▲気ままな旅を満喫していたオーフェンたち一行の前に地人兄弟が現れる。



▲出会い頭に魔術で吹き飛ばしたものの、あっという間に復活してくる2人。

▼▶のちにオーフェンたちと出会うこととなる「セフィ」「ゼイアス」「マー」もちょっとだけここで顔見せ。どうやらこの3人もここから船に乗るようだ。



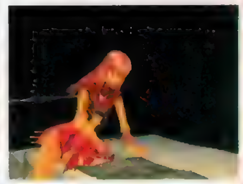




シーン2 沈没
刻々と沈みゆく船……脱出ルートを探せ!

結局、地人兄弟の話に乗り、アーバンラマ行きだという船に同乗するオーフェンたち。だが、船は嵐に遭い難破してしまう。船が沈没する前に脱出ルートを見つけ出すのだ！

▼どこか思い詰めたような表情で地図を見つめるセフィ。彼女の旅の目的とは？



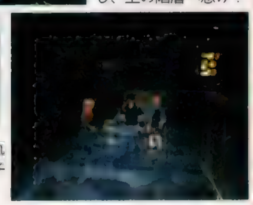


◀船窓から飛び込んできた怪物に襲われるゼイアス。手助けをしようとするが……。

▼船は大きく傾き、どんどん水没していく。とりあえず甲板を目指し、上の階層へ急げ！



▲嵐による激しい揺れで、部屋の荷物はメチャクチャな状態に。

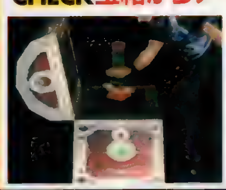


CHECK ムービーはGONZOが担当



この作品のアニメーションムービーは、実力派のGONZOデジメーションが制作を担当。PS2の高度な映像再現力を生かして、TV版に負けず劣らずのクオリティを実現しているのだ。

CHECK 宝箱からアイテムをゲット!



脱出ルートを探すついでに、ちょっとだけ寄り道してみる。すると、誰もいなくなった部屋で宝箱が見つかった！　このシーンに限らず、宝箱からは体力回復などのアイテムが手に入るぞ。

序盤のシーンをダイジェストでお届け!!

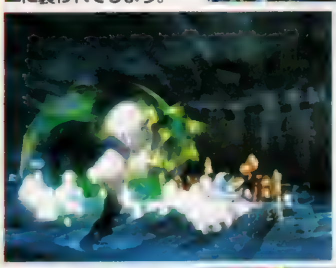




シーン3 怪物 襲いくる巨大ガニを魔術で撃退せよ!

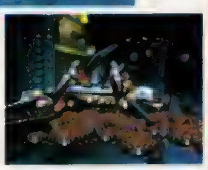
脱出ルートを探す途中、難破のドサクサにまぎれて厨房の食料を持ち出そうとしていた地人兄弟と遭遇する。いったんはオーフェンたちを厨房から閉め出した地人兄弟であったが、いきなり外壁を破って突入してきた巨大ガニに襲われてしまう。





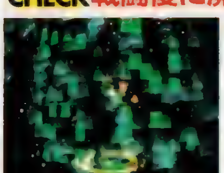
▲巨大ガニに投げ飛ばされるボルカン&ドーチン。巨大ガニも、地人の肉はお気に召さないらしい。

▲なぜか巨大ガニと戦うハメに。泡を吹きかける、漂流物を投げつける、といった攻撃をしかけてくるぞ。



▶巨大ガニは倒したが、その体内から大量の子ガニが発生。こいつらも倒せ!!

CHECK 戦闘後に魔術が追加



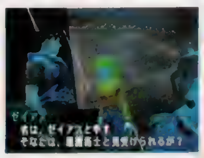
戦闘終了後、使える魔術が1つ追加される。ここで追加された魔術は、メニュー画面で選択しておくことで（使用する魔術は、3つまで選べる）、次回のイベント戦闘から使うことができるのだ。

シーン4 甲板 とり残された者たち……そして、海竜との激戦

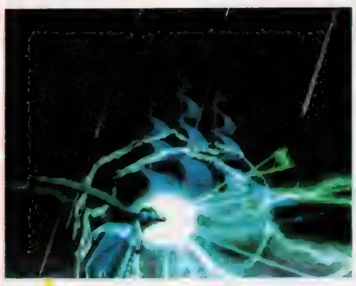
やっとのことで甲板までたどり着いたオーフェンであったが、マジクとクリーオウの2人とはぐれてしまう。と思いきや、2人ともしっかり甲板上に到着しており、マジクはセフィと、クリーオウはゼイアスと行動をともにしていたのであった。



▲マジクは偶然に出会ったセフィと一緒にモンスターから逃げてきたのだ。

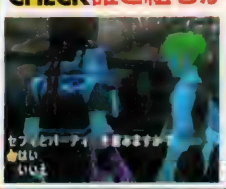


▲モンスターに襲われていたクリーオウを、ゼイアスが助けてくれたらしい。



◀逃げ場を失ったオーフェンたちの前に、巨大な海竜が現れる!

CHECK 誰と組むかで展開が分岐



じつはこのシーン、ストーリー展開の分岐点となっている。セフィと組めばセフィのシナリオ、ゼイアスと組めばゼイアスのシナリオ、どちらとも組まなければマーのシナリオへとつながるのだ

原作ファンはココもチェック! コギー&キースの登場シーン

原作ファンにはおなじみの、トラブルメーカー・コギー&トリックスター・キースが登場するムービーシーンを公開するぞ！



コンスタンス・マギー



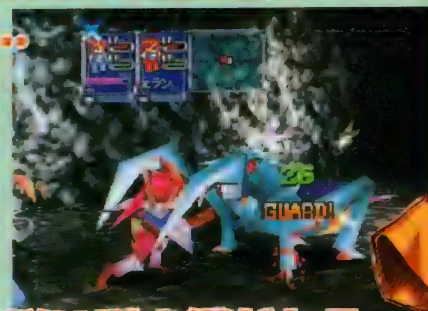
キース・ロイヤル

最新CD-ROMを入手!!

システム&ストーリーの魅力を徹底チェック!!









前作から15年…新たな伝説が始まる!!

『ラグナキュール』はフィールドから戦闘シーンまで、すべてポリゴンで構築された世界を旅する3D・RPGだ。物語は、ファンタジー世界・アガステイアを舞台に、主人公・エランの冒険をドラマチックに描いていく。

エラン
本編の主人公。幼い頃に父親と生き別れになり、それからは妹のミクと一緒に暮らし始めるが…。

ミク
兄思いの優しい女の子。額に金色の紋章を持ち、その小さな体に、強大な力を秘めている。



▲今作は、前作から15年後の物語。主人公・エランは、前作の主人公の息子なのだ。

発売が目前に迫った今回は、ストーリーからシステムまでをおさらいしつつ、その魅力を紹介していこう!!

ラグナキュール LEGEND レジェンド

PS RPG ラグナキュール レジェンド	7 6	▶アートディンク
		▶¥4,800
	▶MC（2ブロック） PS（3ブロック）	

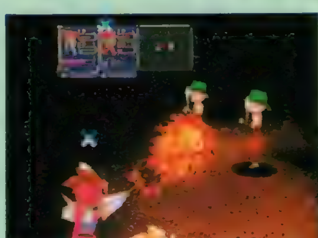
戦闘システム

スピーディかつスリリングなリアルタイムバトル!



▲✚キーと◯ボタンでコマンドを入力する。プレイもらくちん。

基本的なシステムは、前作とほぼ同じ。限られたバトルフィールドを舞台に、攻撃や魔法などのコマンドを入力することで展開する。しかも、コマンド入力中もリアルタイムで進行するため、素早い操作が要求されるのだ。また、タイミングよくボタンを押すと、連続攻撃やガードといった特殊行動も可能。プレイヤーの腕が戦況を大きく左右するのだ。



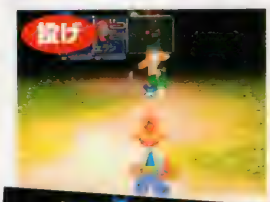
◀刻一刻と戦況が変化するので、一瞬たりとも油断できないぞ。



▲「！」マークが出た瞬間にボタンを押すと、連続攻撃やガードが発動!!

勝利のカギを握る特殊技の数々

各キャラは武器による「連続攻撃」や、文字どおり敵を投げ飛ばす「投げ」、多彩な効果がある「魔法」などの特殊技を持っている。特殊技には熟練度が設定されていて、使えば使うほど特殊技の効果が上がっていくのだ。効果範囲や射程距離など、技の特性を把握して使い分けよう。



◀敵同士をぶつけて2体同時に攻撃することも可能だ。

▼魔法は威力が高いものの、発動するまでスキだらけになってしまう。





新キャラも発覚!! ストーリー序盤の流れ&登場キャラを大紹介!!

エランとミクの兄妹はある事件に巻き込まれ、10年前に父親と生き別れになってしまった。その後、2人はある村で助けられ、平和な生活を送っていたのだが…。突然2人の家に押し入ってきた盗賊たちによってミクがさらわれてしまう。エランはミクをさらった盗賊たちを追って旅に出るのだった……。



▶ストーリー序盤から波乱の連続!! この試練を乗り切れるか？

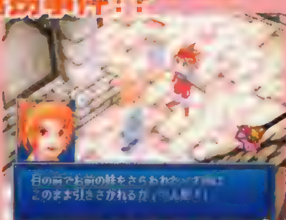
1 ミクが盗賊に誘拐される!!

突如現れた謎の盗賊団によって、ミクが誘拐された!? そこへ駆けつけたウルを引き連れ、エランはミクを助けるために盗賊団の後を追う。果たして、盗賊たちの目的は、いったい……。



◀突然の襲撃にエランはなすすべもなくミクを連れ去られてしまう。

誘拐事件!?


▲誘拐事件を聞きつけたウルは、エランに協力してくれる。

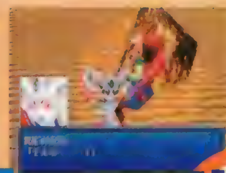


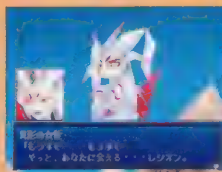
ウル

エランの幼なじみ。楽天家だが、意外に頼りになる。

2 ミクの力を狙う異形の女性…

盗賊団を追って着いた先に現れたのは、不気味な姿の女性だった。彼女は、ミクに秘められた太古の力を得るため、盗賊団を操っていたのだ。そして、ミクはエテルネーヴァの力を振りきり、自らの力で別の場所へ飛んでしまう……。


◀エランの目の前でミクの姿が消えてしまう。ミクを探す手掛かりは？


◀彼女は、ミクの力を得て何をしようというのか…。

いったい何者…？



エテルネーヴァ

誘拐事件を引き起こした張本人。ミクの力を狙う。

3 洞窟を抜けて大陸へ!!

村のはずれにある洞窟から、大陸へ渡れることを知ったエランとウル。2人は、ミクを捜す手掛かりを得るため、大陸へと渡ることを決意する。だが、洞窟を抜けて、大陸にたどり着いた一行を待ち受けていたものは…。


▲エランたちは、洞窟の中でカリンと出会う。


▶ミクを捜す旅は、まだまだ続く。

カリン

エランの幼なじみ。ませていて、プライドが高い。



本当の冒険はこれから!!



レスター

ネプチューンの街で出会う青年。エランとは因縁が…。

MBS メモリーカードバトルシステム

ゲームクリア後は友だちと対戦だ!!

このゲームの最大の特徴ともいえる「MBS」。これは、本編のセーブデータを使って、育てたキャラ同士を対戦させるというもの。本編で手に入れたアイテムを賭けて、友だちとの真剣勝負を楽しめるぞ。また、今作から追加された数多くの新要素にも注目！ これによって、さらに対戦が熱くなること請け合いだ。それぞれの内容は、右で詳しく紹介しているので、チェックしておこう。


▶友だち同士集まって、ワイワイ騒ぎながら対戦する。これがMBSの醍醐味なのだ。

対戦がもっと熱くなる! 注目のポイントはこの3つ!!

POINT 1 ゲームクリア後も冒険は続く

今作では、本編をクリアしたあともマップを自由に移動することが可能だ。友だちとの対戦に備えて、レベルを上げたり、本編中では入手できなかった武器や防具を探したり、冒険はまだまだ続くぞ。


▲どんどんレベルを上げて、友だちに差をつけよう。

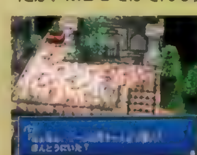
POINT 2 キャラクターのトレードも可能

相手チームとのレベル差が大きすぎて、対戦にならない…。そんなときは、キャラのトレードで戦力のバランスを調整すればOK。対戦の前に好きなキャラを自由にトレードできるのだ。

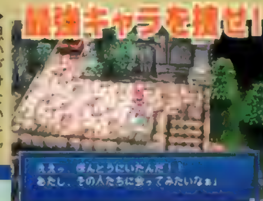

▲キャラをトレードすれば同キャラ対戦も可能に!!

POINT 3 本編の脇役たちが仲間になる!!

本編では活躍することのない脇役キャラだが、MBSではそんな彼らを仲間にすることができるぞ。ゲームクリア後、脇役キャラを仲間に誘えるようになるので、強いキャラを捜してみよう。


▲強いキャラを捜すのもクリア後の楽しみの1つ。

最強キャラを捜せ!



▶思いがけないキャラが最強？ なんて可能性も。

PS2 RPG

ライゼリート～エフェメラルファンタジア～

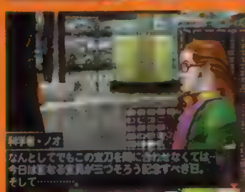
コナミが贈る新機軸RPG『ライゼリート』。今回は4日目に起こるイベントと新キャラに加え、新たに判明した画期的なゲームシステムも紹介していくぞ。

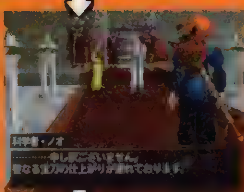
8 10
▶コナミ
▶オープン価格
▶MC2(270KB)
ギターフリークス専用コントローラ対応

発売日決定!! 続々判明する新事実を濃縮して紹介!!

キャラクターの大きさに合わせて作られたリアルな世界と決まった時間に発生していく数々のイベント。PS2によって、より現実的な世界での冒険が可能となったRPG『ライゼリート』。今回は、物語4日目に起こる謎めいた事件と新キャラを紹介するぞ。またパーティの構成によって、主人公マウスの戦闘能力が変わる、特技の習得システムについても解説していく。

不思議な魔炉


◀科学者ノオは、魔炉と呼ばれる炉で、婚礼の式典に必要な三種の神器の1つ「宝刀」を鍛えていた。


◀魔炉の調子が悪く、作業は予定よりもかなり遅れていた。ゼルハポリスにそのことを報告するノオ。


◀魔炉で原因不明の爆発が起こってしまう。炎が空を真っ赤に染める中、ノオは呆然と立ちつくしていた。

魔炉爆発!!式典の行方は?

ロレイユ毒殺未遂事件


◀ロレイユ姫は意味深な言葉をつぶやいていた。まるでこれから何が起こるかを知っているかのように…。


◀晩餐会が始まろうとしていた。しかし、ロレイユ姫の料理に毒が盛られていたことが判明する。


◀ロレイユ姫の毒殺を企てた犯人として、ゼルハポリスはルミーを連行するように兵士たちに命じる。

ルミー逮捕!!犯人は…!?



今回の新キャラ クレア



町で唯一の時計屋を営む28歳の女性。お酒が好きで店にいないときは、酒場にいることが多い。好きなだけにお酒はめっぽう強く、飲みくらべで彼女が負けたところを見た者はいないという。


▶クレアは魔法を使うことができる。攻撃系の魔法が得意そうだ。

判明 一緒にいる仲間によって覚える特技が変化

『ライゼリート』では、それぞれのキャラの特技を使って、敵を攻撃していく。攻撃すると特技のレベルが上がり、新しい特技を覚えるのだが、主人公マウスだけは仲間が使う特技によって覚える特技が変化するのだ。

通常の覚え方

特技は、キャラクターの特徴に合わせた攻撃方法で敵を攻撃していくものだ。使い続けることでレベルアップして、攻撃力やその効果が増えていく。さらにレベルがある程度まで上がると、新しい特技が使えるようになるのだ。



◀特定の技を使い続けると、新しい技を覚えられる。

特殊な覚え方

仲間が特定の特技を使い続けると…

一緒にいる仲間が使う特定の特技をヒントにして、新しい特技を覚えるパターン。一緒に戦うキャラや彼らが使う特技が違うと、マウスの新しい技のヒントも変わり、覚えられる技も変化していくのだ。


◀まずは、ルミーが特技「ダイビングキック」を使う。

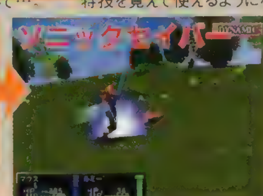


▲マウスが、ルミーの「ダイビングキック」のように空高くジャンプして…



▲ルミーの特技をヒントにした、新しい特技を覚えて使えるようになるのだ。

さらに覚えた特技を使うことで新しい特技を開発!!



◀覚えた特技から、もっと強力な特技を開発することもあるのだ。



PlayStation
パチスロ
アルゼ王国
3
シリーズ最高峰の映像美!!
全ての筐体を高解像度モードで描写することでシリーズ最高のリアル映像を実現!
収録機種
バーサス
ボルカノ2
ナイン
クランシエル
ハイエンド パチスロシミュレーター第3弾!!
プレイステーション用ゲームソフト
パチスロアルゼ王国3
2000年7月19日発売予定 予価5,800円(税別)
アルゼ株式会社
http://www.aruze.com
©1998,1999,2000 ARUZE CORP. All Rights Reserved
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


豪華賞品目白押しの、オープン記念大プレゼントも実施!!
7.3(MON)電撃の8番目のゲーム誌が
インターネット上に創刊(オープン)!!
読んでビックリ
参加して楽しいのは、
やっぱり電撃!!
http://www.de



post card

料金受取人払

渋谷局承認

2279

差出有効期間
平成13年3月
22日まで
●切手不要●

150-8790

018

東京都渋谷区恵比寿南3-9-4
2001-6DPS

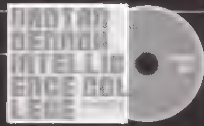
バンタン電脳情報学院
入学事務局行

FREE!! 学校案内パンフレット&V-disc請求ハガキ(無料)

＊必要事項を記入の上、投函してください。無料で「学校案内パンフレット＆V-disc」をお送りします。

フリガナ 氏名	年齢　　歳　男・女
フリガナ 住所	〒　　自宅☎　　—　　— 都道府県
携帯・PHS	e-mail
フリガナ 学校名	立　　学年　　年　在学・中退・卒業

PlayStation用ソフト"V-disc"
無料プレゼントハガキ



学校紹介はもちろん、バンタン講師やバンタン学生のコメント入り、学生作品も収録。また、ゲーム・ネット業界専門校の裏側を探る㊙潜入取材など、内容は盛りだくさん!! このハガキを投函すると、もれなく"V-disc"を無料でプレゼントいたします!!

2001 COURSE. ［希望のコースに、をつけてください。］

Game create studio.

- ☐ ゲームプランナーコース［2年制］
- ☐ ゲームプログラムコース［2年制］
- ☐ ゲームグラフィックコース［2年制］
- ☐ ゲームサウンドコース［2年制］
- ☐ ゲームライターコース［2年制］
- ☐ ゲーム開発研究コース［4年制］
- ☐ EXゲームプログラムコース［3年制］
- ☐ EXゲームグラフィックコース［3年制］

Network studio.

- ☐ インターネット総合コース［2年制］
- ☐ NT Webサーバー構築コース［1年制］
- ☐ Linux Webサーバー構築コース［1年制］
- ☐ Webプログラミングコース（Perl）［1年制］
- ☐ Webプログラミングコース（JAVA）［1年制］
- ☐ Webクリエイター入門コース［1年制］
- ☐ サイバーベンチャービジネスコース［1年制］
- ☐ Webマーケティングディレクターコース［1年制］

Voice act studio.

- ☐ 声優コース［2年制］

Digital design studio.

- ☐ デジタルデザイン入門コース［1年制］
- ☐ デジタルデザイン総合コース［2年制］

学校見学会 (所要時間、約1時間)

［参加希望の方は希望日時をご記入ください。］

学校のことはもちろん業界や職種のことも詳しく説明します。
10:00~18:00までの都合の良い時間を指定してください。　月　日　時 希望

総合説明会 6月25日 13:00~16:00 定員30名　※開催直前! 今すぐフリーダイヤル!

「学校ではどんな授業をするの?」「自分にできるの?」から「業界ってどんななんだろう?」といったことまで、全てがわかるイベント。ゲーム、インターネット業界を目指している人は必見だ!! 予約は早めが確実です。

※期日が近いため、参加希望の方は必ず入学事務局(フリーダイヤル 0120-51-0505)でご予約ください。

地区ガイダンス (所要時間、約2時間)

［参加希望の方は希望地区・日時に をつけてください。］

「なかなか東京に行く機会がない、だけど学校のことをよく知りたい」という方は必見です。
学校の説明から始まり、学生の作品紹介、入学試験まで丁寧に説明します。

7/9（日）	☐ 新潟 ☐ 10:00~ ☐ 14:00~	7/22（土）	☐ 静岡 ☐ 広島 ☐ 10:00~ ☐ 14:00~
7/20（祝・木）	☐ 仙台 ☐ 札幌 ☐ 10:00~ ☐ 14:00~	7/23（日）	☐ 名古屋 ☐ 福岡 ☐ 10:00~ ☐ 14:00~

※なお、東京では学校見学会を随時開催しています。
参加希望の方は、必ず入学事務局(フリーダイヤル 0120-51-0505)までお問合せください。



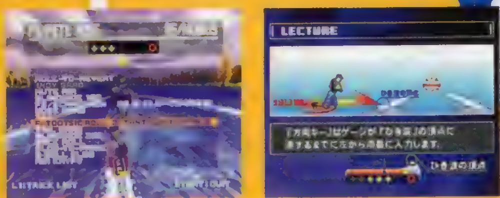
オブスタクルモード

オブスタクル（障害物）を避けながらアイテムを取るという、ライディング能力を必要とするモード。
高得点アイテムやスライダーを活用し、上位ランキングを狙え！



トリックモード

制限時間内にコマンド入力して、トリック（技）を何回メイクできるかを競うテクニカルなモード。
ライバルより高度でクールなトリックを決め、優勝するのはキミだ!!



レクチャーモード

全46種類のトリックコマンドを練習できるモード。
スイッチスタンス（レギュラー、グーフィーの切り替え）をすることにより、同じコマンドでも違うトリックをメイクすることができます。



PlayStation

世界初！
ウェイクボーディングゲーム誕生!!

BURSTRICK WAKE BOARDING!!™
バーストリック ウェイクボーディング!!

ウェイクボードとは？

水上でボートのひき波を使い、サーフトリックやスノーボードトリックが簡単に楽しめる、人気急上昇中のアクティブスポーツ！



7月6日発売
4800円
メーカー希望小売価格（税別）

株式会社メトロ　東京本部
〒113-0034　東京都文京区湯島1-3-4　KTお茶の水聖橋ビル
メトロ バーストリック ユーザーサポート
TEL 03(3505)0537
2000年7月6日～8月3日　月曜日～金曜日の午後0時から午後9時まで（土・日祝祭日はお休みさせていただきます）
メトロホームページ
http://www.metro-japan.com

METRO

電撃ロボット Robot

電撃的ロボット系ゲーム大特集

DENGEKI Robot



P086 スーパーロボット大戦 α ‖PS‖
P102 RING of RED ‖PS2‖
P106 Velvet File ・ヴェルベットファイル・ ‖PS2‖
P110 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書 ‖PS‖
P114 アーマード・コア2 ‖PS2‖
P116 SDガンダム GGENERATION・F ‖PS‖
P118 Gセイバー ‖PS2‖

イラスト／鈴城芹

スーパーロボット大戦α

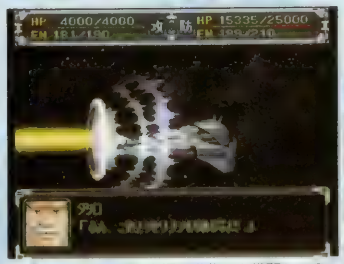
第3回となる「α」攻略。今回はその攻略の積み重ねで得てきた数々の知識をまとめて公開する。もはや「α」攻略にスキは無し！

PS S・RPG	スーパーロボット大戦α	発売中 ▶バンプレスト ▶¥6,980（※） ▶MC（1ブロック） PS（2ブロック）

中盤までの56シナリオのシステム＆ストーリーデータを徹底攻略!!



今回の攻略ではゲームを進めていく上で、知っているとより有利に戦える小ネタ及び、後半へ向けて物語が大きく進んでいく56シナリオまでをポイント攻略していくぞ。また、序盤のシナリオの中から、特に難易度の高いシナリオもいくつかピックアップ攻略。熟練度や資金を稼ぐための参考にしてほしい。



▲「α」になって、大幅に進化した戦闘システムの数々。新システムを使った、小ネタを徹底攻略！　より効率よく戦闘を進めていくためにぜひ覚えておこう!!

▼ますます激化する戦闘。ストーリーは中盤にさしかかり、始まりの地とも言える南アタリア島へと近づいていく……。

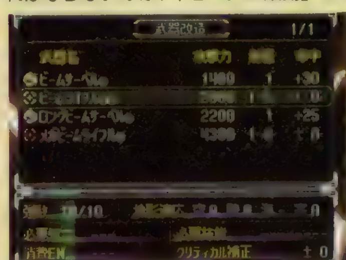


2つの隠しユニットを公開!!

前号でも紹介したとおり、本作には多数の隠しユニットが存在する。ここで紹介するのはその中の2機、ZⅡとリ・ガズィだ。特にZⅡはZガンダムの後継機で、その能力は非常に高い。自軍強化のために、ぜひ入手しておきたいところ。以下で、その出現条件を紹介していくぞ。

ZⅡ（ゼッツー）

ZⅡを入手するにはまず、シナリオ29「ゼータの鼓動」のデモ前半のカミーユの選択で、「ファを出撃させない」を選択しよう。その後の分岐では、カミーユが仲間にいるルートを選択し、なおかつ熟練度を上げていく。これで、後のシナリオでZⅡを入手できるようになるのだ。気をつけなければならないのは、「ゼータの鼓動」を通るには、主人公がリアル系でなければならない点。主人公がスーパー系だと、それだけでZⅡを入手できなくなってしまうぞ。また、Zの後継機だけにカミーユが搭乗することになるのだが、カミーユが強制イベントで出撃する場合は、なぜかZⅡではなく、Zガンダムに乗っての出撃となる。



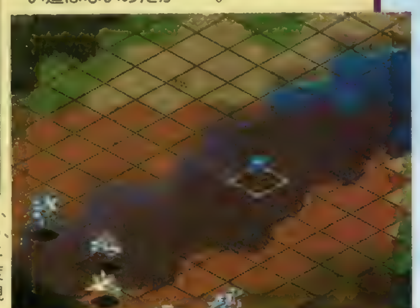


▲▶Zガンダムをベースに開発されただけあって、MA形態に変形可能。また、運動性やHPも若干強化されている。さらに、装備している武器はZガンダムのそれと同名のものが多いが、攻撃力は若干高め。特筆すべき点は、ハイパーメガランチャー並の攻撃力を持っているメガビームライフルが弾数制限になっていること。弾数は15発もあるので、弾切れの心配は少ないぞ。

リ・ガズィ（2機目）

もうひとつの隠しユニットは2機目のリ・ガズィ。通常1機しか入手できないこのユニットを、条件を満たすことによってもう1機入手できるのだ。入手方法は、シナリオ29「ゼータの鼓動」をクリア時に、熟練度が7未満ということ。前号のシナリオ攻略を参考にして、熟練度が高くならないように調整しつつプレイしていこう。とは言え、リ・ガズィを2機入手しても余ったパイロットを乗せるぐらいしか使い道はないのだが……。





▲▶メガビームキャノンの攻撃力が高く（2200）、飛行ユニットで移動力、運動性も高いことから、中盤までは十分戦える。しかし、より強力なユニットが登場する中盤以降は余ってしまう。熟練度を抑えてまで入手するよりは、リ・ガズィを無視して熟練度を高めておくことをオススメする。

ロボット大図鑑100％への道

ここで紹介した2つのユニット以外にも、まだまだ隠されたユニットやキャラクターがたくさん登場するぞ。オプションの中にあるロボット大図鑑とキャラクター事典を、すべて埋めるためには、これら通常のプレイでは入手しにくいユニットやキャラクターも登場させなければならない。しかし、その多くはただ選択肢を選んでいくだけでは入手できず、高めの熟練度と複雑な入手条件が必要となっている。何度もプレイして、いろんな選択肢を試して欲しい。また、熟練度を上げる方法については、各シナリオ攻略に記載しているので参考にしよう。

（※）限定版は¥9,800です。

システムデータ攻略

シリーズ最新作の『α』では、今までにない新たなシステムが多数組み込まれている。中には普通にプレイしていては気づきにくいものもある。その全貌に鋭く迫るぞ

フル改造ボーナス

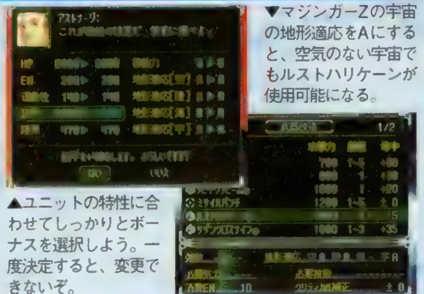
『α』ではユニットとその武器は、最高10段階まで改造が可能。しかも、ユニットはすべてのパラメータを、武器は特定の武器を最高まで改造することで、さまざまなボーナスを得られる。以下で、そのフル改造時のボーナスについて徹底解析。改造ボーナスでより強力なユニットを作り出そう！

フル改造ボーナス一覧表

1	最大HP＋2000	5	装甲＋400
2	最大EN＋150	6	限界反応＋30
3	運動性＋30	7	移動力＋1
4	機体と全武器の地形適応をどれか1つAにする		

1 ユニットのボーナス

ユニットのすべてのパラメータを最高まで改造すると、7種類あるボーナスの中から1つを選んで、ユニットをさらに強化することができる。ちなみに、無改造の状態からフル改造する場合に必要な資金は676000。これだけの額を集めるのは大変なので、フル改造する機体と入手するボーナスは慎重に選ぼう。オススメのボーナスは、スーパー系はEN＋150か装甲＋400、リアル系は運動性＋30か地形適応A。そのユニットに必要なものを選択しよう。



▼マジンガーZの宇宙の地形適応をAにすると、空気のない宇宙でもルストハリケーンが使用可能になる。

▲ユニットの特性に合わせてしっかりとボーナスを選択しよう。一度決定すると、変更できないぞ。

ポケステで資金稼ぎ

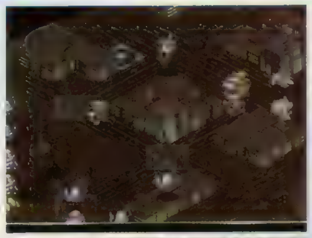
今回の『α』では、ポケステのミニゲームで稼いだポイントを、各マップごとに1回だけ資金に変換することができる（加算レートは7ステージごとに＋10%）。ハイスコアを出したら、そのデータをほかのメモリーカードにコピーして、資金に変換。そのメモリーカードからポケステにハイスコアデータをコピーすれば、次のマップからはミニゲームをプレイせずに資金を稼げるぞ。

おすすめはCYシュート!!

ミニゲームはSTGの「CYシュート」とスロットの「CYスロット」の2種類がある。簡単なのは「CYシュート」。高得点を出すためには、弾を確実に敵に当てていこう。敵を150機連続で撃破すると、ハイスコアの99999をGETできる。ただし、途中でミスすると、99999は難しくなってしまうぞ。

資金稼ぎはこのマップで

今回のシナリオ攻略までで資金を稼ぎやすいシナリオは、シナリオ33の「決戦、第2新東京市」。このシナリオは、4ターンが終了すると、自動的にゲームオーバーになってしまうので、繰り返しプレイするのが簡単だぞ。資金稼ぎのコツは、洸にある。敵は洸を狙ってくる性質があるので、洸をマップ左に移動させて敵をひきつけ、「幸運」をかけたマップ兵器で撃破。ガンテも「幸運」をかけて撃破。熟練度によって敵の数が変わるが、敵の数が多ければ簡単に50000ぐらいは資金を稼げるぞ。



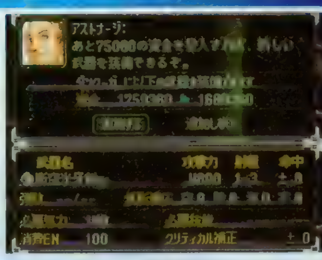
◀洸をだいたいこのあたりに待機させて、敵をひきつけよう。



◀敵は洸を狙っているので、洸以外の反撃は期待できないぞ。

2 武器のボーナス

特定の武器をフル改造することで、新たな武器を入手することが可能だ。この新たに入手できる武器は、より強力な武器であったり、マップ兵器であったりする。うまく使えば、戦闘をより有利に勝ち抜くことができるようになるぞ。ここでは、今回のシナリオ攻略の範囲で入手できるユニットの中から、新たな武器を入手できるユニットを紹介するぞ。



◀武器のフル改造には巨額の改造資金が必要。だが、効率よく貯めていけば、今回の攻略範囲内でも十分に実現可能な額だ

ブレストファイヤー（マジンガーZ）

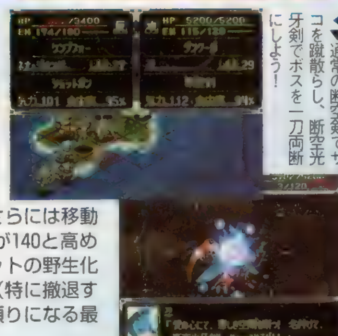
マジンガーZのブレストファイヤーをフル改造すると、マップ兵器版のブレストファイヤーが入手できる。入手するために必要な総改造費用は445000。通常のブレストファイヤーとは異なり、移動後に発射することはできないので、「再動」を使うか、敵の進路上でマジンガーZを待機させ、寄ってきた敵を一網打尽にしよう。



◀▲ENの消費量は高いが、それに見合うだけの効果があるぞ。

断空光牙剣（ダンクーガ）

ダンクーガの断空剣をフル改造すると、新たな必殺武器の断空光牙剣を入手できる。入手するために必要な総改造費用は445000。無改造の状態での攻撃力が、4800と非常に強力（フル改造で6300）。しかも、射程距離が1〜3となっており、さらには移動後の使用も可能。必要気力が140と高めではあるが、さらにパイロットの野生化の技能と合わせて、ボス戦（特に撤退するボス退治に便利）などで頼りになる最強クラスの武器になるぞ。



◀▼通常の断空剣でザコを蹴散らし、断空光牙剣でボスを一刀両断にしよう！

まだまだある!?ボーナス武器

今回紹介した2つの武器以外にも、まだまだフル改造によって入手できる武器はたくさんあるぞ。だが、武器をフル改造するために必要な資金は最大で370000かかってしまう。資金が溜まったら、セーブ＆ロードを繰り返して、いろいろな武器をフル改造して試してみよう。



はみだし対談…その①　A：ってことで今回も座談会をはじめる。B：予告通り、今回も座談会なんですね。A:まあ、そういうな。結構読者様からの反響が多いんだから。C：本当ですか!? A：本当も本当。「スパロボ攻略班のみなさん、お疲れ様です」ってハガキばっかりだけどね。C：スパロボ攻略班って言えば、主人公の特殊誕生日を調べてもらったじゃない？　メーカーさんからの指摘で、それが1日抜けてたことがわかったんですよ。A：そうなんだよねー。弁解するようだけど、攻略班はちゃんと全部の誕生日と血

パイロットの特殊能力

『α』になって、いっそう数が増えたパイロットの特殊技能。「底力」や「念動力」など、強力な特殊能力が増えた分、より重要な能力になったといえるぞ。上手く使いこなして、より効率的に戦闘を進めよう。ここでは、それら特殊技能の各効果、有効な使い方を解説していくぞ。

パイロットの特殊能力は、得られる資金が1.2倍になるものや、SPが回復する、命中率や回避率が変化する、初期気力が増すなど、その効果はさまざま。以下、その特殊能力を表にまとめて紹介するぞ。

なお、技能の名前のうしろに（L）と表記してあるものは、レベルアップに伴い技能レベルが上がる場合がある。レベルが上がれば、得られる効果もより高くなるぞ。



◀新しい仲間が加わったら、特殊能力をチェックしよう。

ニュータイプ（L）	レベルによって回避率と命中率がアップ（最大+30%）。さらにレベル8以上になると、ファンネルの射程が上がる（最大+2）
強化人間（L）	ニュータイプとほぼ同様の効果。ただし同じレベルの場合、ニュータイプよりも命中と回避の上昇率が劣る。ファンネル射程も最大で+1まで
切り払い（L）	発動すると実弾兵器のダメージを0にする。発動率は、現在の切り払いレベル／16。搭乗ユニットが剣、サーベル系の武器を所有している必要あり
シールド防御（L）	発動すると、シールドで防御してダメージを半減。発動率は現在のシールド防御レベル／16。搭乗ユニットがシールドを所有している必要あり
聖戦士（L）	オーラバトラー系のパイロットが持っている。レベルによって、回避率とオーラ斬り（ハイパーオーラ斬り）の攻撃力がアップ
念動力（L）	主にオリジナルキャラが持つ技能。レベルによって、回避率と命中率がアップする（最大+40%）
底力	HPが1/4以下になると発動。攻撃時には命中率+30%&クリティカル率+50%。防御時には回避率+30%&装甲値が上昇（ステータスには見えない）
ガッツ	HPが1/4以下になると発動。攻撃時には命中率+50%&クリティカル率+50%。防御時には回避率+50%&装甲値が上昇（ステータスには見えない）
SP回復	毎ターン、SPが回復する。回復する量は、現在のレベルを8で割り、さらに5を足した数（端数切捨て）。主人公専用
集中力	精神コマンド使用時の消費SPが通常の80%になる。ただし、「偵察」と「自爆」には適用されない。主人公専用
天才	ユング、マックス、ライ専用（主人公が持つ場合もある）。次にレベルアップするまでに必要な経験値が400と、普通よりも少ない
社長	この技能を持つキャラが敵を倒した場合、得られる資金が1.2倍になる。主人公専用
野生化	ダンクーガ系キャラ専用。気力が130を越えると発動。敵に与えるダメージが1.25倍になる
勇者	主人公専用。隣接するすべてのユニットに対して信頼補正がかかる。信頼補正がかかると、攻撃力が若干上昇する
2回行動	パイロットごとに設定されたレベルに達することで、1ターンに2回行動が可能になる
エースパイロット	撃墜数が50を越えるとエースパイロットになる。エースパイロットは出撃時から、気力が105になっている

こんなキャラも育ててみよう

主人公クラスのパイロットばかり育てていると意外と気づかないのだが、脇役の中にも強力なパイロットは多い。その代表的なパイロットがバニング。持っている精神コマンドも、「集中」や「熱血」といった、リアル系パイロットとして充分なものの上に、なんといっても特殊能力「ガッツ」を持っていることが脅威だ。ただし、2回行動が可能になるレベルが非常に高いので、終盤では使い方が難しいのだが……。



▲バニングのように、脇役が強力な技能を修得している場合がある。スレッガーの「ガッツ」やオデロ、イーノらの「ニュータイプ」はその最たるものだろう。



▼「底力」「ガッツ」が発動すれば、元から強いパイロットはかなりの強さを発揮！

信頼補正とは？

「勇者」が所有する信頼補正。これは、信頼しあっているパイロット同士が近づくと、両者の攻撃力が上がるというもの。これは実は「勇者」だけの特権ではなく、他のパイロットも組み合わせによって信頼補正が発生するようだ。たとえば、兜甲児と弓さやか、獣戦機隊のメンバーらは距離が近ければ攻撃力が上昇する（約5%ほど）。他にも組み合わせがあるようだが……。



▲上昇する攻撃力は、信頼しあう両者の距離が近ければ近いほど上昇する。手軽な攻撃力アップの手段として便利だぞ。

特殊なパラメータアップ方法

敵を攻撃したり、撃破すると得られる経験値が、一定以上溜まるとレベルが上がり、パイロットの能力値がアップしていく。この通常のレベルアップに加え、『α』では新たにプレイヤーの戦闘の仕方によってもキャラクターの能力値が変化するシステムが導入された。ここでは、その詳細に迫る。

経験値を溜めることで、パイロットのレベルが上がると、格闘・射撃・反応・技量・回避・命中の6つの能力値が上がる。このレベルアップ以外にも、格闘と射撃の能力値を上げることができるのだ。こちらからの攻撃が相手に命中すると、そのときに使用していた武器の種類に応じた技能ポイントが加算。その技能ポイントが20溜まると、格闘・射撃技能が1上昇するというもの。下はその能力ポイントの加算表。カッコ内の数字はマップ兵器を使用した場合には加算されるポイント量である。



◀MSパイロットは、メイン武器となるビームライフルのために射撃技能を強化



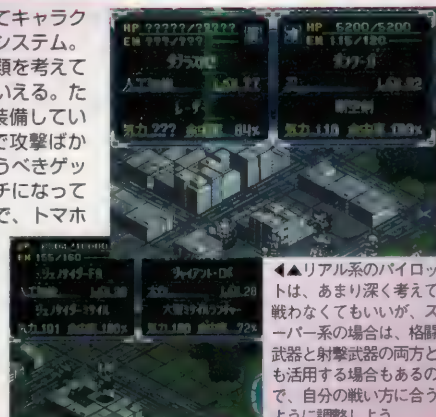
▶ユニットの武器を生かすような育て方を心がけるように。

パラメータアップ一覧表

射撃武器で敵に攻撃を命中させた	射撃ポイント+1（+0）
射撃武器で敵を撃墜した	射撃ポイント+5（+1）
格闘武器で敵に攻撃を命中させた	格闘ポイント+1（+0）
格闘武器で敵を撃墜した	格闘ポイント+5（+1）

ユニットの特性に合わせてパワーアップ!!

プレイヤーの戦い方によってキャラクターの能力値が変化するこのシステム。しかし、ユニットの武器の種類を考えて育てなければ効果が薄いともいえる。たとえば、射撃武器を1つしか装備していないゲッター1で、射撃武器で攻撃ばかりしていては、切り札ともいうべきゲッタービームの攻撃力がイマイチになってしまうこともありうる。そこで、トマホークブーメランで反撃しつつ、たまに防御や回避も織り交ぜていけば、HPの減少も押さえることができる。ユニットの切り札の武器と同じ属性の武器をメイン武器として戦い、切り札の武器の攻撃力をより高めておこう。



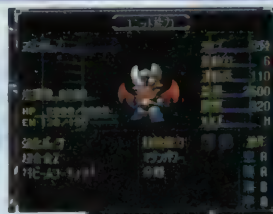
◀▲リアル系のパイロットは、あまり深く考えて戦わなくてもいいが、スーパー系の場合は、格闘武器と射撃武器の両方とも活用する場合もあるので、自分の戦い方に合うように調整しよう。

液型をチェックしたんだけど、そのチェックに使ってたのがサンプルロムだったんだよ。で、その誕生日はサンプルロムだと入力しても、普通の誕生日扱いになってしまってたっていうオチ。と、いうわけで今回の特殊誕生日一覧表は、さりげなく1日増えてる。内緒だけどね。B：って、ここでそんな事書いたら、ぜんぜん内緒じゃないじゃないかー。A：内緒だって言ったら内緒なの。さて、では前回の予告通り、次回作に出て欲しい作品を各自挙げてくれ。B：俺はやっぱリアル派だから、リアル系の

強化パーツ

装備するだけで、簡単にユニットの能力をアップさせられる強化パーツ。今回から新たに登場したアイテムもいくつか存在する。シナリオによっては強化パーツを有効に装備していかないと、熟練度を上げるのが難しいものもある。ここでは、その強化パーツの効果的な使い方を解説していくぞ。

強化パーツは、通常はボスクラスの敵を倒すと入手できる。中には、一定時間経過すると撤退する敵を倒すと、より強力な強化パーツを入手できこともある。オススメの装備としては、リアル系は限界反応と運動性を上げられる強化パーツ。スーパー系は、攻撃のために運動性及び命中率を上げる強化パーツか、防御のために敵の攻撃をあえて受け止める装甲とHPを上げる強化パーツを装備しよう。ただし、もとから強力なユニットは装備可能なパーツ数が少ないぞ。ここでは、登場するすべてのアイテムの名前とその効果を表にまとめて紹介。装備の参考にして欲しい。


◀強化パーツを複数装備することで、より高い効果を得られる。


▶撤退してしまう敵も、早めに倒して強化パーツを入手しよう。

アイテム名	効果
リペアキット	HP2000回復。使い捨て
リペアキットS	HP全回復。使い捨て
プロペラントタンク	エネルギー50回復。使い捨て
プロペラントタンクS	エネルギー100回復。使い捨て
ブースター	移動力+1
メガブースター	移動力+2
マグネットコーティング	運動性+5　限界反応+20
アポジモーター	移動力+1　運動性+5
バイオセンサー	運動性+10　限界反応+15
サイコフレーム	運動性+10　限界反応+30
ハロ	移動力+2　運動性+20　限界反応+30
チョバムアーマー	最大HP+500　装甲+150
ハイブリッドアーマー	最大HP+800　装甲+200
超合金Z	最大HP+1000　装甲+300
超合金ニューZ	最大HP+1500　装甲+400
高性能レーダー	マップ兵器及び射程1以外の武器の射程+1
高性能照準器	すべての武器の命中率+30%
ミノフスキークラフト	飛行可能　地形適応の空がAに
ミノフスキードライブ	移動力+2　飛行可能　地形適応の空がAに
テム=レイの回路	移動力−1　運動性−15　限界反応−20　修理費10
Iフィールド発生装置	ビーム攻撃を2000軽減
対ビームコーティング	ビーム攻撃を1500軽減
ピンポイントバリア	全属性ダメージを1800軽減
イナーシャルキャンセラー	全属性の攻撃を2500軽減
ミンメイ人形	パイロットの初期気力+5
アンドロメダ焼き	SP全回復。使い捨て

テム=レイの回路の使い方

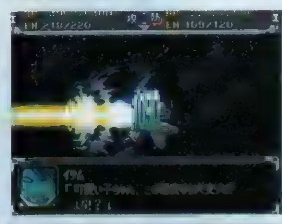
装備すると、移動力・運動性・限界反応がすべて下がってしまうが、その代わりに修理費が10になるというテム=レイの回路。一見すると使い道がないようだが、たとえば「自爆」を持っているキャラを乗せたユニットなどに装備させておけば、修理費を気にしないで自爆ができるようになるぞ。「底力」や「ガッツ」を持つパイロットの横で自爆を使えば、確実かつ安全に味方ユニットのHPを減らすことができるぞ。


▲「自爆」を使うのであれば、チョバムアーマーなどでHPを増やしておこう。

バリア

敵の攻撃を無効化もしくは軽減する各種バリア。こちらが装備している場合にはとても頼りになる防御手段ではあるが、逆に敵が装備していた場合は最強の敵となってしまう場合もある。ここではそのバリアについて解明していくぞ。それぞれの長所と短所を知り尽くすことで、確実に敵を倒していこう。

『α』になって新たなバリアが登場したほかに、従来のシリーズに登場したバリアにも、必要気力が設定されたりといった細かい変更点が多い。下はその全バリア効果一覧。ちなみに、Iフィールド（ν）は、『α』ではパイロットがニュータイプ、強化人間の技能を有していなくても、発動するようになった。


◀ピンポイントバリアなど、新たなバリアが登場

バリアを有効に使うには!?

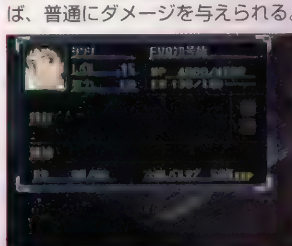
バリアは、最終的に計算されたダメージに対して効果を発揮する。そこで、より確実に効果を発揮させるには、単純に受けるダメージを減らせばよい。そのためにバリアを装備しているか、アイテムで装備させたユニットは装甲を強化しておこう。装甲の値が高ければ、それだけ受けるダメージが減り、バリアによるダメージ無効化が可能なのだ。たとえば、マジンガー系ユニットにイナーシャルキャンセラーと超合金Zを装備させ、さらに「必中」と「鉄壁」をかけて敵の中に待機させれば、ダメージを受けずに反撃が可能だ。



◀▼精神コマンドや強化パーツと合わせると、バリアはより効果を発揮する。また、出現する敵に合わせて、強化パーツのバリアはつけよう。

バリアの注意点

有効な防御手段であるバリアだが、もちろん欠点もある。多くのバリアがENを消費するという点と、必要気力が存在するという点。ENが0になったり、気力が必要気力を下回っていると、まったく発動しないぞ。これは敵にも共通していることなので、こちらの攻撃がなかなか通用しない敵と戦う場合は、「脱力」をかけて気力を下げてから攻撃しよう。また、オーラバリアやIフィールドなど、ビーム兵器にしか影響を与えないバリアも多い。それらを相手にするときは、実弾系をメインに戦えば、普通にダメージを与えられる。


▲EVA系ハイロットは、イベントで気力が下がることも多い。

名前	タイプ	効果	必要気力	消費EM	アイテム	備考
ビームコート	軽減	1500	なし	5	可	ビーム攻撃のダメージを1500まで軽減
Iフィールド	軽減	2000	なし	10	可	ビーム攻撃のダメージを2000まで軽減
Iフィールド（ν）	軽減	2500	110	10	不可	νガンダム専用。通常のものより効果が500高い
オーラバリア	無効	3000	105	0	不可	オーラバトラーに標準装備されている
ATフィールド	無効	4000	100	0	不可	EVAと使徒が装備。全属性に有効
念動フィールド	無効	1400	110	5	不可	全属性攻撃のダメージを1400まで無効にする
グラビティウォール	無効	1500	110	5	不可	全属性攻撃のダメージを1500まで無効にする
グラビティテリトリー	無効	2000	120	5	不可	全属性攻撃のダメージを2000まで無効にする
イナーシャルキャンセラー	軽減	2500	130	5	可	全属性攻撃のダメージを2500軽減する
ピンポイントバリア	軽減	1800	110	5	可	全属性攻撃のダメージを1800まで軽減にする

ユニットはもっと充実して欲しいなー。C：リアル系ってなんかある？　B：結構あるよ。とりあえず、「ザブングル」に出て欲しい　A：ザブングルって出ても装甲がえらい低そうじゃない？　しかもバーニアとかあまりついてないから運動性も低そうだ。B：そこは気合でカバーです。むしろ、「底力」を持ってそうだから使えると思う。C：「底力」パワーアップしたからね。A：全員が持ってるわけじゃないだろ。B：あとは、アレ。あの飛行機みたいなやつ。C：「ドラグナー」?　B：それ

特殊な命中率補正

3Dマップに変更されたことにより、高低差によって命中率の補正がされるようになった。ほかにもいろいろな要素で命中率に補正がかかるようになっている。そこで、ここではちょっと特殊な命中率の補正について、徹底攻略していくぞ。より正確に攻撃・回避するために、しっかりと頭に入れておこう。

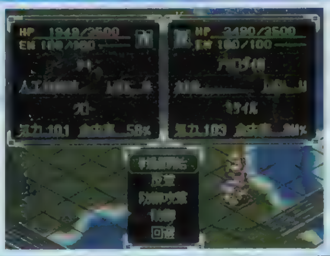
最終的な命中率は複雑な計算式によって決定される。単純に攻撃側と回避側の能力値を見比べるのではなく、ほかにもさまざまな要素が影響しているのだ。そこで、以下では命中率と回復率に関する補正がどのような場合にかかるかについて紹介していく。ひとつひとつはそれほどでもないが、組み合わせると効果が高くなるぞ。



◀こちらからの攻撃は、確実に当てていこう。

① 距離による補正

武器の最大射程が２以上の武器で攻撃する場合、敵との距離が近いほど、命中率がアップするぞ。例えば、最大射程5の武器だと、2マス距離が違うだけで5%も変わってくる。ちなみに、同じ命中補正の武器でも、上記の点から、最大射程の長い武器のほうが結果的に命中率が高いことになる（つまり、バルカンよりビームライフルの方が高命中率！）。



◀敵との距離が近いほど、命中率が高くなっていくぞ。

……距離の補正はダメージにも影響!……

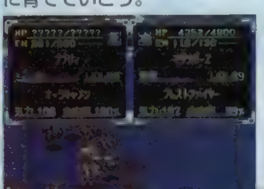
距離による補正は命中率だけではなく、与えるダメージにも影響するぞ。命中率同様最大射程が２以上の武器の場合、敵との距離が近いほど与えるダメージは大きくなっていく。ファンネルのような高射程を誇る武器の場合、仮に最大射程が8とした場合、隣のマスに攻撃すると、8マス離れた敵に与えるダメージに約+20%のダメージを与えることができる。なるべく近づいて攻撃しよう。



▲高性能レーダーを装備することは、結果として攻撃力を上げることになるぞ。

② 技能による補正

パイロットの特殊能力の項目でも触れたが、特殊能力によっても命中率に補正がかかる。補正がかかるのは、ニュータイプ・強化人間・聖戦士・念動力・底力・ガッツの6つ。「底力」と「ガッツ」はHPが1／4以下にならないと発動しないが、その他の技能は常に影響するうえに、その技能レベルの高さによって、補正される値が変わってくる。積極的に育てていこう。



◀聖戦士技能は、正確には回避率にのみ影響してくる。敵にまわすと、とにかく当たりにくいので、「必中」は必須である。



▶今回から、命中率＆回避率にも影響するようになった「底力」は、発動すれば強力。「自爆」で上手く発動させよう。

特定のユニットのみ補正が!

ユニットの特殊能力によっても、命中率に補正がかかる。補正がかかる能力は、精霊憑依とゼロシステムの2種類。ただし、そのどちらも気力が140以上にならないと発動しない。が、もともとの運動性が高いユニットに装備されているので、発動すれば強力な援護となる。積極的に敵を倒したり、「激励」や「大激励」を使って気力を上げよう。



◀精霊憑依はシナリオ56以降で習得するぞ。

③ 高低差による補正

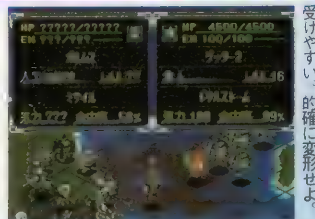
地上マップのみではあるが、ユニット間での高低差によって、命中率に補正がかかる。高度は、地上か飛行状態かの２段階に分けられる。戦闘時には飛行状態のユニットは、地上状態のユニットに対し、命中率と回復率に15%の補正がつくぞ。ちなみに、ホバー適性を持つユニット（R-2やリック・ドムⅡなど）は、地上状態扱いである。



◀高いところのほうが有利に戦える。飛行可能なユニットは空中に。

……地形によっても補正がかかる！……

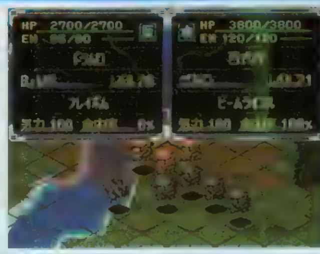
武器やユニットには地形適応がある。地形適応はA～Eの5段階にランク分けされており、A>Eとなっている。Aを標準とし、ランクが下がるごとに攻撃力と命中率が20%ずつ下がっていく。Eになると約20%ほどにまでダウン。自分のいる地形を把握し、地形適応に対応する武器やユニットで攻撃しよう。



◀ゲッターロボは地形の影響を受けやすい。的確に変形せよ。

④ 精神コマンドによる補正

今までのシリーズ同様精神コマンドによっても命中率に補正がかかる。今回新たに追加された命中率に関係する精神コマンドは「捨て身」。使用すると、1回だけダメージ3倍＋クリティカル率100%になるかわりに、1ターンの間回避率が0%になってしまうというもの。「捨て身」を使っているときに「ひらめき」や「集中」を使っても0%のままだ。



◀命中率はより100%に近づくように、調整しよう。

………敵にもかかる、命中率補正………

敵のパイロットたちにも、プレイヤー側のパイロット同様これらすべての命中率補正がかかる（例外として、精神コマンドは、イベントで使用する場合以外は使用されない）。中でも気をつけなければいけないのは、技能による補正。中には、ニュータイプ技能を持っているうえに底力まで習得しているパイロットが存在する。このようなパイロットと戦う場合は、HPが1／4以下になったら手に負えなくなる。例えアムロやカミーユといったパイロットでも、通常攻撃を当てることすら難しくなってしまう。こういった技能はボスキャラクラスになると持っている者が多いので、ボスキャラ戦では「必中」が必須だ。



◀底力を持っている敵と戦うときには、HPが1/4以下になる前に倒す。



◀聖戦士技能を持っている敵も、攻撃を当てにくいぞ。

はみだし対談…その④
A：それってバルキリーとキャラが被りそうだな。武器もなんとなく似てるしさー。B：そんなこと言ったら、ガンダムシリーズだってキャラ被りまくりじゃないかー。
A：って、リアル系の作品ってそんなもんしかないんじゃない？　C：出せるかどうかを別にしたら、「ダグラム」とか「ボトムズ」だってあるけど、版権問題で無理では。
B：でも、「マクロス」も「出ないだろ出ないだろ」って言われ続けてきたけど、出たじゃん。A：ボトムズは結構強そうだな。C：飛べないオーラバトラーてカンジに

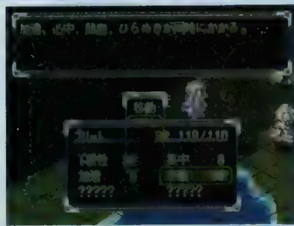
精神コマンド

有利に敵と戦うために必要な精神コマンド。ここでは、その精神コマンドについて解析していく。また、それと合わせて生年月日と血液型の組み合わせによって習得する精神コマンド及び特殊能力が異なる主人公の、全習得パターンをまとめたものを紹介しよう。

各キャラクターごとに持っている、RPGにおける「魔法」のような精神コマンド。この精神コマンドを状況に合わせて使いこなせば、戦いは一気にラクになる。そこで、登場するすべての精神コマンドと、誕生日と血液型の組み合わせによって変化する、主人公が習得する精神コマンド及び特殊能力を公開する。特に主人公が習得する精神コマンドは、この表を参考にすれば、欲しい精神コマンドと特殊能力を習得させることができるので、リアル系なのに「ひらめき」や「集中」を習得できずに苦労する、といったことが回避できる。主人公設定時にはしっかりとチェックしてもらいたい。その他のパイロットが習得する精神コマンドについてもP101で紹介しているので、参考にしよう。



▲精神コマンドを有効に使えないと、戦闘はかなり厳しいものになってしまうぞ。



◀主人公の精神コマンドは、その法則さえ知っていれば、プレイヤーの自由に決定することができる。中には中盤で「奇襲」を覚えたり、レアな精神コマンド「大激励」を覚えるものもある。慎重に検討しよう。

コマンド	効果
根性	HPを最大HPの30%回復
ド根性	HPを全回復
熱血	一度だけダメージ2倍
魂	一度だけダメージ3倍
集中	1ターンの間、命中率と回避率+30%
必中	次の攻撃が必ず当たる
ひらめき	一度だけ敵の攻撃を完全回避
てかげん	敵にとどめを刺さずに、HPを10だけ残す
努力	次の戦闘で得られる経験値2倍
幸運	次の戦闘で得られる資金2倍
鉄壁	1ターンの間、防御力2倍
隠れ身	1ターンの間、敵から攻撃されない

コマンド	効果
加速	一度だけ移動力を+3
覚醒	行動回数を一回増やす
かく乱	1ターンの間、すべての敵の命中率が半分に
挑発	指定した敵ユニットが自分をねらって移動
気合	気力+10
信頼	指定した味方ユニットHPを30%回復
友情	すべての味方ユニットのHPを50%回復
愛	すべての味方ユニットのHPを全回復
補給	味方ユニットの弾数とENを全回復
再動	行動済みの味方ユニットを再び行動可能に
復活	撃墜されたユニットを全回復状態で復活
脱力	指定した敵ユニットの気力-10
自爆	自爆し、隣接するユニットに残りHP分のダメージ
偵察	指定した敵ユニットの能力値を調べる
激励	指定した味方ユニット1体の気力+10
捨て身	ダメージ3倍&クリティカル率100%&1ターンの間、回避率ゼロ
激闘	1ターンの間、ダメージ1.5倍
大激励	すべての味方ユニットの気力+10
戦慄	すべての敵ユニットの気力-10
狙撃	1ターンの間、マップ兵器及び射程1以外の武器の射程が+2
期待	指定味方ユニットのSPを50回復(複数人搭乗の場合は全員)
奇襲	加速、必中、熱血、ひらめきの効果
奇跡	気合×3、加速、幸運、必中、ひらめき、魂の効果

主人公の覚える精神コマンド&特殊能力一覧

A

誕生日	覚えた精神コマンド(レベル)						技能
3月21日～4月19日	集中(1)	幸運(10)	鉄壁(19)	気合(27)	奇襲(29)	魂(48)	SP回復
4月20日～5月20日	信頼(1)	鉄壁(10)	ひらめき(18)	努力(24)	必中(33)	魂(34)	底力
5月21日～6月21日	集中(1)	ド根性(10)	鉄壁(20)	努力(25)	熱血(25)	魂(42)	集中力
6月22日～7月22日	ひらめき(1)	必中(12)	幸運(17)	熱血(25)	気合(35)	魂(41)	底力
7月23日～8月22日	集中(1)	努力(12)	ひらめき(18)	気合(27)	奇襲(32)	魂(41)	勇者
8月23日～9月22日	必中(1)	努力(14)	鉄壁(17)	熱血(26)	激闘(35)	魂(43)	底力
9月23日～10月23日	ド根性(1)	集中(11)	鉄壁(20)	奇襲(25)	幸運(33)	魂(41)	集中力
10月24日～11月22日	必中(1)	ド根性(10)	加速(17)	熱血(28)	鉄壁(30)	魂(39)	天才
11月23日～12月21日	必中(1)	加速(10)	幸運(16)	熱血(25)	気合(31)	魂(40)	集中力
12月22日～1月19日	努力(1)	ひらめき(11)	鉄壁(18)	熱血(24)	魂(31)	必中(35)	天才
1月20日～2月18日	幸運(1)	ひらめき(11)	必中(17)	熱血(26)	大激励(35)	魂(39)	天才
2月19日～3月20日	集中(1)	ひらめき(10)	努力(19)	熱血(26)	幸運(33)	魂(43)	勇者

O

誕生日	覚えた精神コマンド(レベル)						技能
3月21日～4月19日	幸運(1)	ド根性(9)	必中(18)	努力(24)	奇襲(32)	魂(46)	SP回復
4月20日～5月20日	ひらめき(1)	集中(12)	ド根性(18)	熱血(25)	幸運(34)	魂(38)	勇者
5月21日～6月21日	集中力(1)	加速(11)	努力(19)	ひらめき(26)	奇襲(27)	魂(42)	集中力
6月22日～7月22日	必中(1)	加速(10)	努力(19)	熱血(24)	ひらめき(33)	魂(42)	勇者
7月23日～8月22日	幸運(1)	必中(14)	てかげん(18)	熱血(24)	ひらめき(34)	魂(39)	底力
8月23日～9月22日	集中(1)	ひらめき(11)	努力(20)	気合(25)	奇襲(29)	魂(38)	集中力
9月23日～10月23日	必中(1)	ひらめき(10)	気合(18)	熱血(25)	脱力(30)	魂(40)	社長
10月24日～11月22日	加速(1)	必中(11)	ひらめき(20)	熱血(27)	友情(32)	魂(40)	勇者
11月23日～12月21日	努力(1)	必中(11)	ひらめき(18)	熱血(24)	激励(29)	魂(38)	SP回復
12月22日～1月19日	必中(1)	気合(10)	幸運(18)	熱血(27)	てかげん(33)	魂(41)	社長
1月20日～2月18日	努力(1)	必中(11)	ひらめき(17)	熱血(24)	戦慄(35)	魂(41)	社長
2月19日～3月20日	ド根性(1)	集中(9)	加速(18)	奇襲(25)	幸運(34)	魂(41)	集中力

B

誕生日	覚えた精神コマンド(レベル)						技能
3月21日～4月19日	努力(1)	ひらめき(12)	必中(19)	熱血(28)	気合(35)	魂(39)	社長
4月20日～5月20日	ド根性(1)	必中(11)	ひらめき(20)	幸運(27)	戦慄(34)	魂(40)	集中力
5月21日～6月21日	加速(1)	必中(12)	努力(17)	熱血(28)	ひらめき(35)	魂(40)	社長
6月22日～7月22日	ド根性(1)	ひらめき(11)	必中(18)	信頼(26)	魂(31)	補給(44)	集中力
7月23日～8月22日	ひらめき(1)	加速(10)	必中(20)	熱血(25)	幸運(34)	魂(40)	天才
8月23日～9月22日	集中(1)	気合(12)	幸運(18)	熱血(25)	戦慄(35)	魂(39)	天才
9月23日～10月23日	幸運(1)	必中(12)	努力(19)	熱血(27)	ひらめき(34)	魂(40)	社長
10月24日～11月22日	ひらめき(1)	必中(13)	努力(19)	熱血(25)	戦慄(36)	魂(40)	集中力
11月23日～12月21日	信頼(1)	集中(10)	鉄壁(18)	奇襲(25)	再動(32)	魂(41)	SP回復
12月22日～1月19日	努力(1)	必中(12)	気合(20)	熱血(28)	隠れ身(31)	魂(40)	SP回復
1月20日～2月18日	必中(1)	努力(10)	気合(20)	熱血(28)	期待(32)	魂(40)	社長
2月19日～3月20日	努力(1)	信頼(12)	ひらめき(16)	必中(16)	熱血(25)	魂(41)	集中力

AB

誕生日	覚えた精神コマンド(レベル)						技能
3月21日～4月19日	幸運(1)	気合(11)	必中(17)	熱血(26)	信頼(36)	魂(42)	天才
4月20日～5月20日	必中(1)	ひらめき(10)	幸運(21)	熱血(26)	気合(33)	魂(42)	社長
5月21日～6月21日	気合(1)	ド根性(12)	集中(18)	鉄壁(24)	奇襲(33)	魂(39)	SP回復
6月22日～7月22日	努力(1)	ド根性(10)	ひらめき(17)	熱血(27)	必中(32)	魂(40)	底力
7月23日～8月22日	加速(1)	ド根性(11)	必中(19)	熱血(27)	戦慄(33)	魂(38)	SP回復
8月23日～9月22日	努力(1)	ド根性(10)	必中(19)	熱血(24)	ひらめき(31)	魂(41)	SP回復
9月23日～10月23日	必中(1)	努力(10)	加速(18)	ひらめき(24)	熱血(26)	魂(35)	SP回復
10月24日～11月22日	幸運(1)	ひらめき(11)	必中(17)	努力(26)	熱血(28)	魂(36)	底力
11月23日～12月21日	ひらめき(1)	努力(12)	必中(17)	幸運(24)	熱血(25)	魂(37)	勇者
12月22日～1月19日	ひらめき(1)	加速(10)	気合(19)	熱血(26)	必中(29)	魂(37)	集中力
1月20日～2月18日	加速(1)	必中(11)	鉄壁(18)	熱血(25)	かく乱(31)	魂(40)	底力
2月19日～3月20日	信頼(1)	必中(10)	気合(17)	熱血(26)	ひらめき(35)	魂(42)	SP回復

特殊な主人公が存在!!

主人公が習得する、精神コマンドと特殊能力は、誕生日と血液型の組み合わせで決定する。しかし、中にはその組み合わせに属さない、特殊な誕生日が存在するのだ。また、この特殊な誕生日でしか主人公が習得できない精神コマンドもある。かと言って、すべての特殊誕生日が使い勝手のいい精神コマンドを習得するわけでもない。そこで、その特殊主人公44通りすべての初期で覚えている精神コマンド&特殊能力一覧表を掲載。通常の主人公の一覧と合わせて、誕生日設定に役立てて欲しい。

特殊主人公一覧

データ	コマンド&技能
1月2日B	努力、再動、SP回復
1月19日O	補給、再動、復活、愛、覚醒、鉄壁、SP回復
1月23日O	ひらめき、社長
1月29日B	必中、気合、SP回復
2月5日A	努力、社長
2月10日O	集中、SP回復
3月7日AB	必中、天才
3月11日AB	狙撃、幸運、SP回復
3月17日O	幸運、天才
3月20日AB	集中、加速、社長
3月28日A	幸運、根性、勇者
4月16日O	必中、鉄壁、SP回復
4月30日B	気合、天才

データ	コマンド&技能
5月8日A	集中力
5月13日B	加速、ド根性、自爆、集中力
5月21日AB	集中、根性、SP回復
6月13日A	根性、気合、勇者
6月16日O	挑発、脱力、鉄壁、かく乱、自爆、天才
6月21日B	根性、SP回復
7月11日O	努力、勇者
7月12日O	ド根性、底力
7月18日A	必中、ド根性、SP回復
8月6日AB	自爆、覚醒、根性、勇者
8月8日0	必中、鉄壁、底力
8月25日O	覚醒、集中、SP回復
9月3日0	必中、自爆、天才
9月7日B	幸運、社長
9月11日AB	加速、偵察、集中力

データ	コマンド&技能
9月12日B	大激励、激闘、底力
9月24日0	集中、天才
9月26日O	集中、SP回復
10月5日A	集中、底力
10月20日O	努力、幸運、勇者
10月23日A	集中、SP回復
10月23日O	必中、ド根性、勇者
11月11日B	奇襲、期待、捨て身、戦慄、大激励、SP回復
11月14日B	てかげん、鉄壁、かく乱、友情、再動、大激励、SP回復
11月22日O	努力、根性、期待、気合、SP回復
12月1日A	根性、自爆、集中力
12月8日O	集中、社長
12月17日AB	集中、加速、集中力
12月20日A	根性、集中、SP回復
12月20日AB	集中、鉄壁、SP回復

はみだし対談…その⑤ なるんじゃないかな。運動性も高いし、なによりサイズ修正が凄そうだ。A：3メートルぐらいしかないんだよね、ATって。C：確か、それぐらいだったと思う。オーラバトラーよりももっと小さいよね。A：そうだ、あれなんかどうだ。「テッカマン」(笑) B：あれってロボットじゃないよー。ただの人間じゃないですかー。A：なにを言ってるんだ！ ちゃんとロボットに乗ってるじゃないか。C：ペガスのこと？ あれは乗ってるって言うか、中に入ってるだけじゃないスカ。A：敵の目の前に

ユニット改造

登場するユニット数が大幅に増えたので、どのユニットやどの武器を改造したらいいかで迷うこともあると思う。そこで、登場するユニットのオススメ改造ポイントを一気に攻略！　これを参考にして、無駄なく資金を使っていってもらいたい。

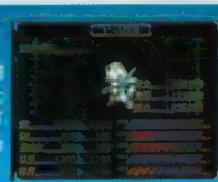
今号までに登場するユニットのオススメ改造ポイントと、特に使えるユニット15体の改造ポイントをまとめて紹介していくぞ。なお、表の備考覧にある☆マークは、改造の重要度を表している。1つだと改造する必要はない。2つだと、能力は高いが無理に改造する必要はない。3つだと、改造しておいたほうがいいということ。

基本改造(スーパー系)



命中率を上げるために運動性と、必殺武器を多く使うためにENの改造は必須。あとは一番攻撃力の高い武器と、命中率の高い武器を改造しよう。

基本改造(リアル系)



回避率を上げるために運動性を改造。あとは、メインとなる武器を改造し、それがEN消費型の場合はENも合わせて改造しておこう。

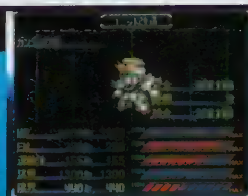
後半まで役に立つオススメユニット15体をピックアップ！

EVA初号機



ATフィールドの効果をより高めるためにも、装甲の強化をしておこう。武器は主力兵器となるプログレッシブナイフを改造。命中率が高く、移動後に使えるうえに空中の敵にも攻撃が可能な、EVA用拳銃も改造しておいたほうがイイぞ。

F91



武器はヴェスバーとビームランチャーの2つを重点的に改造。ヴェスバーがEN消費型武器なので、ENは徹底的にUPしておこう。あとはリアル系ユニットの基本通り、運動性と限界反応を改造しておけば、特殊能力に分身もあるので、より敵の攻撃を受けない。

ガンダムデスサイズ

ユニットにIフィールドが標準装備されているので、装甲は絶対に改造しておこう。もちろん、運動性の改造も忘れないように。武器は何をおいても最強武器であるビームサイズを徹底的に改造しておく。また、運動性も鍛えておき、後々にミノフスキークラフトを入手したら、優先して装備させておこう。ちなみに、バスターシールドは次の機体に改造を引き継がない。優秀な武器ではあるが、2～3段階改造する程度にしておいたほうがイイぞ。

ゲッタードラゴン



ゲッタードラゴンの改造は、ゲッター1のそれが引き継がれている。ENをさらに強化し、新武器のシャインスパークを徹底的に改造し、対ボス戦用のユニットとして使っていこう。

コン・バトラーV

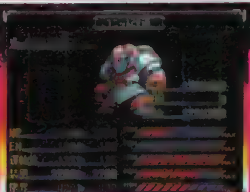
コン・バトラーVはそれほど資金をかけなくても充分に活躍してくれる。武器は全ユニットの中でも1、2を争うほど種類が多い。しかし、実際に改造するのはEN消費量が少ない超電磁ヨーヨーと、必殺武器の超電磁スピンの2つだけでOK。本体は、超電磁スピンを連続して使用するために、ENをMAX近くまで改造しておく。資金に余裕があれば、装甲とHPを改造し、防御力を高めておきたい。

サイバスター



サイバスターは、ENとサイフラッシュの2つをメインに改造。資金に余裕があれば、運動性とハイファミリアを改造し、気力を上げるために戦おう。

ジャイアント・ロボ

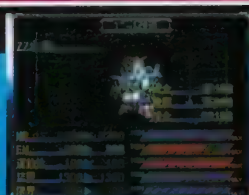


ジャイアント・ロボは、まず運動性を改造。大作が「ひらめき」を持たないので、装甲も改造しておけば、より安全。武器は、近距離攻撃用にパンチと全力パンチを改造する。しかし、ほとんど無改造でも中盤までは余裕で戦えるので、急いで改造する必要はないぞ。

Zガンダム

とにかくハイパーメガランチャーを徹底的に改造していこう。ハイパーメガランチャーは、ウェーブライダー形態でも発射可能なうえ、フル改造すればその攻撃力は4400まで上がるので、終盤でも充分通用するぞ。本体は基本通り運動性を改造。限界値が低めなので、最大限界も高める。また、ハイパーメガランチャーを何発も撃つためにENの改造を優先して行おう。気力を自力で上げるのであれば、ビームライフルの改造も忘れないように。

ZZガンダム



マップ兵器のハイメガキャノンとENを徹底的に改造しておこう。さらに「魂」と「幸運」を使えるパイロットを乗せておけば、簡単に大量の資金を稼ぐことが可能。より確実にハイメガキャノンを命中させるために、運動性の改造も行っておくべし。

ダンクーガ



ダンクーガは、断空剣と断空光牙剣を改造するだけでOK。断空剣でザコと戦い、断空光牙剣でボスと戦うことになるからだ。断空光牙剣がENを大量に消費するので、ENの改造も絶対に行っておきたい。

百式改

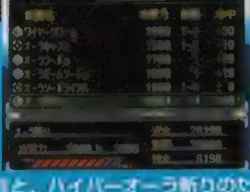
メイン武器となる、マップ兵器のメガバズーカランチャーを改造。もちろん複数回発射するために、ENを徹底的に改造することも忘れてはならない。その他は運動性とビームライフルの改造もしておきたいところ。しかし、これらの改造は百式から受け継がれるものなので、あえて百式改になってから改造するのではなく、百式の時にしっかりと改造しておいたほうが効率的だろう。

ヒュッケバインMK-II



まずはチャクラムシューターを徹底的に改造しよう。改造が引き継がれるのでフル改造してもかまわない。本体の改造は主人公の習得する精神コマンドによって、運動性の改造、装甲＆HPの改造の2タイプに分かれる。

ビルバイン



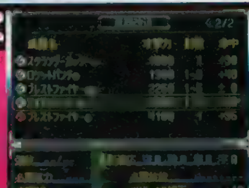
武器はオーラ斬りとハイパーオーラ斬りの2つを改造しよう。オーラ斬りは必要気力が低いので、使用頻度が高いぞ。ユニット自体は運動性と、ハイパーオーラ斬りのためにENを改造しておけば、かなり強力になるぞ。

ボルテスV



基本的な改造方針は、同系列のコン・バトラーVと同じ。必殺武器のためにENを改造。あとは遠距離用にボルテスバズーカを改造し、近距離用に天空剣を改造しよう。天空剣Vの字斬りは無改造でも充分に戦えるぞ。

マジンガーZ



本体は運動性と装甲を改造。武器はクリティカル率が高いアイアンカッターがオススメ。ブレストファイヤーの改造と、それに合わせてENの改造も必須。フル改造して、マップ兵器版ブレストファイヤーを入手してもいい。

はみだし談話　行くまでは乗ってるだろ。B：まあ、そうですけどね　でも、テッカマンってペガスよりもテッカマンのほうが強いでしょ。C：ペガスが破壊されたら、テッカマンが出てくるとか!?　A：それもイイね。と、なると、ペガスにはテム＝レイの回路は必須アイテムになりそうだな。C：じゃあ、「キャシャーン」も出しましょう。B：あれはアンドロイドでしょ　C：横にロボット連れてるからいいじゃん。B：あれはロボット犬。背中に乗っかる程度でしょ　ちゃんと乗ってないと…。A：それ言ったら、

シナリオ56までの全ユニットオススメ改造ポイント

名前	改造ポイント	備考
アーガマ	ハイパーメガ粒子砲	☆　：序盤ユニットの中では比較的広範囲のマップ兵器を保有
R−1	運動性、T-LINKナックル、G-リボルヴァー	☆☆☆：変形後も使用可能なG-リボルヴァーは重宝するぞ
R−2パワード	運動性、装甲、マグナビームライフル、有線式ビームチャクラム	☆☆：Iフィールドを標準装備しているので、装甲を改造しておこう
R−3	運動性、念動収束式レーザーキャノン、ストライクシールド	☆☆：運動性と攻撃力を高めておこう
R−GUNパワード	T-LINKブーメラン、HTBキャノン	☆　：基本性能はかなり高く、改造しなくても十分使える。だが……
アフロダイA	装甲、HP	☆　：序盤では貴重な修理装置要員。攻撃力は期待できないので、防御力のみ強化
イーグルファイター	運動性、装甲、キャノン砲、突撃	☆☆：並のMSよりはよほど優秀。ただし、打たれ弱いので装甲を強化しておく
EVA弐号機	装甲、運動性、ソニックグレイブ	☆☆：EVA系ユニットの中では最も優秀。だが、イベントでたびたびいなくなるのがツライ
EVA零号機・改	運動性、EVA専用拳銃、ポジトロンライフル	☆　：射撃能力はかなり高い。スナイパー&「脱力」要員として頼りになるのだが……
NT−1アレックス	運動性、ビームライフル	☆　：序盤では活躍できるユニット。強化パーツのスロットが4つなのもお得だ
ガンイージ	運動性、ビームライフル	☆　：陸適応低し。改造価値は少ない
ガンダム	運動性、ビームライフル	☆☆：序盤はかなり使える
ガンダムMK−II	運動性、ビームライフル	☆☆：改造データはスーパーガンダムと共有。スーパーガンダムになればかなり使えるMS
ガンダム試作1号機Fb	運動性、ビームライフル	☆☆：Fbになると、地形適応が陸Bになり、使い勝手が悪くなる
ガンブラスター	運動性、ビームバズーカ	☆　：ガンイージよりは強い。シュラク隊の愛機だが、彼女たち同様、鍛える価値は……
銀鈴ロボTYPE−1	装甲、ヘアウィップ	☆　：修理装置を持っているユニットの中では、割と戦える
グルンガスト弐式	運動性、ブーストナックル	☆　：改造が引き継がれないのが難点。けっして弱いユニットではないのだが……
ゲッター1	EN、ゲッタートマホーク	☆☆：ゲッタービームは改造しなくてもよい。ENは要改造
ゲッター2	運動性、ゲッタードリル	☆　：リアル系でも通用する運動性&パイロット。だが、ゲッター1、3のほうが強い
ゲッター3	大雪山おろし	☆☆：大雪山おろしはかなり強力。改造は引き継がれていくので、改造価値はある
ゲッターポセイドン	大雪山おろし	☆☆：やはり強力な大雪山おろし。ミノフスキークラフト装備でゲッタードラゴン並に役に立つ
ゲッターライガー	運動性、チェーンアタック	☆　：ゲッターライガーの役割は移動用。無理に改造の必要はない
コアブースター	運動性、メガ粒子砲	☆☆：移動力と攻撃力が高いので、序盤は使える
Gディフェンサー	ロングライフル	☆☆：ロングライフルの攻撃力はスーパーガンダムと共用
ジェガン	運動性、ビームライフル	☆　：パイロットが余ったら乗せる程度の扱いでOK
ジム・カスタム	運動性、ジムライフル	☆☆：運動性、地形適応が高いので、序盤では活躍してくれる
ジム・キャノンII	運動性、ビームキャノン	☆☆：地形適応に優れ、序盤ではかなり役に立つMS
スーパーガンダム	運動性、ロングライフル	☆☆☆：飛行ユニットで2人乗り。運動性、攻撃力、地形適応も高い。後半まで十分使えるぞ
ダイアナンA	装甲、HP	☆　：アフロダイAよりは強い。同じく防御力を鍛えておこう
ダンバイン	運動性、オーラ斬り	☆　：登場時は役に立つが、後にビルバインが入手できるので、改造価値は少ない
テキサスマック	運動性、テキサスハンマー	☆　：序盤では役に立つが、資金を使うほどではない
ビッグモス	運動性、4連大口径砲	☆　：4連大口径砲はなかなかの攻撃力
百式	EN、運動性、ビームライフル、メガバズーカランチャー	☆☆☆：百式改になったら、一気にマップ兵器を改造しよう
Vガンダム	運動性、ビームライフル	☆　：ボトムアタックは残弾数が少なすぎるため鍛えないこと
Vガンダムヘキサ	運動性、ビームライフル	☆　：序盤ではそこそこ戦える。余ったパイロットを乗せておこう
Vダッシュガンダム	運動性、メガビームライフル、オーバーハングキャノン	☆☆：入手当時のV2ガンダムより強い。しばらくはこちらをメインに使っていこう
V2ガンダム	運動性、ビームライフル	☆　：この時点では武器が弱くて使いにくい
ブルーガー	運動性	☆　：回避重視のため、運動性を改造
ボスボロット	HP	☆　：「自爆」用にHPを鍛えておこう
ボチューン	運動性、オーラソード	☆　：ダンバイン同様、ビルバインに資金をまわすように
ホワイトアーク	装甲、HP	☆☆：回復ユニットとしては最も便利。やや移動力が低いのでメガブースター必須
メタス	運動性	☆　：MA形態の回避率は魅力
ライディーン	運動性、ゴッドバード、ゴッドゴーガン	☆☆☆：ユニット、パイロットともに高能力。終盤まで活躍可能だ
ランドクーガー	運動性	☆　：獣戦機隊ユニットの中では一番使い勝手が悪い。無理に改造する必要はないぞ
ランドライガー	運動性、105ミリライフル	☆　：105ミリライフルが便利。序盤では活躍するぞ
リ・ガズィ（BWS）	運動性、EN、メガビームキャノン	☆☆：ENの少なさがネック。ENを徹底改造しておけば、中盤まで活躍可能だ
リーンホースjr.	運動性、ハイパーメガ粒子砲	☆　：ハイパーメガ粒子砲はかなり高威力
リック・ディアス	運動性、ビームピストル	☆　：陸適応の低さがネック。改造はしないほうが……

分離ユニット改造ポイント

「α」になってから、コン・バトラーVやダンクーガ以外にも分離可能ユニットが大幅に追加された。しかし、分離可能ユニットのほとんどは戦力として活躍できるものではない。これらのユニットは攻撃力もそれほど高くない。しかも、一撃でも敵の攻撃を受けたら破壊されてしまうようなぐらい、防御力が低い。あえて改造するのであれば、運動性を改造しよう。敵からの攻撃のほとんどを回避できる。あとは、メインとなる武器を1種類改造しておこう。ただ、ガンダム系やマジンガー系のように、破壊されることでも分離できるユニットは直接本体を改造することはできない。これらのユニットは、分離する前のユニットの改造の影響を受けているのだ。



◀破壊されて分離ユニットになってしまったら、急いで母艦に戻そう。

大作君だって、ロボに乗ってないじゃん。掴まるだけ（笑）。B：そうだ、ふと思い出したんだけど、今回から「マクロス」が出たじゃない？　そこで、次は「マクロス7」に登場してもらいたいッス。A：どうやって攻撃するんじゃ！　歌ってるだけじゃないか！　C：ゼントラーディにしか攻撃できないじゃない（笑）。B：いや、設定ではミサイル積んでるんですよ。それにほら、何もサウンドフォースだけが出るってことじゃなしに。ダイヤモンドフォースだってあるじゃないか。A：それじゃ、

シナリオデータ攻略

およそ全体の半分弱となる、56シナリオ分の詳細データを完全公開!! さらに、その中から難解なシナリオをピックアップし、ワンポイント攻略もあわせて紹介!!

徹底攻略第3弾となる今回は、ゲーム中盤、3度目のルート分岐が発生する直前までの全56シナリオを完全攻略していくぞ!! これまでに紹介してきたシナリオも含めて、熟練度が上がる条件と入手アイテムをわかりやすくチャート化。各シナリオごとに、何をすれば熟練度が上がるのか、一目でわかるようになっているのだ。初めてプレイする人も、すでにクリアしてこれから2回目を始める人も、手元に置いておけば必ず役に立ってくれるハズだ。また、今回攻略するシナリオまでのルート分岐表を、参戦キャラの早見表とあわせて公開。それぞれの分岐ごとの違いも細かくチェックしていくので、プレイの参考にしよう。


◀ポイントになるマップに関しては、ワンポイント攻略もあわせて紹介。


◀熟練度をしっかり上げれば、今回の範囲でだいたいここまで上がる。

●ルート表内の「!」マークのあるシナリオには、デモムービーがあります。

ルート分岐チェック

加入キャラ	スーパー系	リアル系	加入キャラ
甲児(ホバーパイルダー)	1 鋼鉄のコクピット	2 バニシング・トルーパー	ヘンケン(アーガマ) クワトロ(リック・ディアス) アポリー(リック・ディアス) ロベルト(リック・ディアス) レコア(メタス)
さやか(アフロダイA) ボス(ボスボロット)	3 マジンガーZ絶体絶命 !	4 黒いガンダム	カミーユ(ガンダムMKⅡ)
	5 ゲッターチーム出撃せよ! !	6 ホワイトベース救出	ブライト(アーガマ) スレッガー(コアブースター) ★ヘンケン抜ける
ゲッターチーム(ゲッター)	7 ジオン再臨	8 死神と呼ばれたG	
	9 シークレット・ナンバーズ	10 ジオンの亡霊	エマ デュオ(デスサイズ)
リアルルートのキャラ合流	11 アーガマ撃墜命令	12 対決、極東基地	スーパールートのキャラ合流

▼（合流）

! 13 レッツ! コンバイン — コン・バトラーチーム(コンV)

▼

14 出撃! その名はジャイアント・ロボ

▼（分岐）

スーパー系	リアル系
15 嵐を呼ぶ者	16 未知なる災い

▼（合流・分岐）

加入キャラ	ジャブロー	南アタリア島	加入キャラ
アムロ(ガンダム) クリス(NT1)	17 アムロ再び	18 目覚めよ、勇者 !	
ウッソ(Vガンダム) マーベット(ガンイージ)	19 白いモビルスーツ	20 ガンダム強奪	獣戦機隊 コウ(GP-01) キース(ジム・キャノンⅡ) モンシア(ジム・カスタム) バニング(ジム・カスタム)
	21 戦いは誰のために	22 野望の男	
オデロ 南アタリアルートのキャラ合流	23 翼を持ったガンダム	24 少女が見た流星	ジャブロールートのキャラ合流

▼（合流）

25 父との約束 — 大作(ジャイアント・ロボ) 神宮寺(ブルーガー) 銀鈴(銀鈴ロボ) 麗(ブルーガー) 洸(ライディーン)

▼

! 26 使徒、襲来

▼

27 咆哮、EVA初号機

▼

Ⓐへ

リアル系ルート

リアル系とスーパー系で、シナリオが異なるのは最初の6シナリオ分。以降の大きな分岐は自分で選択できる場合が多く、リアルとスーパーで別れる分岐自体は、実はそう多くないのだ。リアルの最初の6話では、「Zガンダム」の原作を取り入れたストーリーが展開していくぞ。主人公以外では、カミーユとクワトロがメインとなってくる。ヘンケンとレコアは途中でいなくなってしまうので、あまり育てないようにしたい。

スーパー系ルート

スーパー系の場合、最初のユニット数が非常に少ない。リアル系のキャラが合流するまでは、主人公、ゲッターチーム、甲児、さやか、ボスのみで戦っていくことになるのだ。しかしマジンガーZとゲッターのデモムービーを見ることができるので、ファンにとってはたまらないシナリオとなっているのだ。今後の分岐選択でもスーパー系のルートを進むなら、つねに行動をともにするゲッター、マジンガーは序盤からガンガン改造していこう。

南アタリアルート

最初の選択分岐で南アタリアルートを選択すると、コウたち「ガンダム0083」の面々と、獣戦機隊の4人が登場する。基本的には、GP-02を奪ったガトーとの戦いが描かれていくことになるのだ。また、ライディーンの登場もあり、デモムービーも楽しむことができる。スーパー系のルートを極めたい人は、こちらを選択しよう。ちなみに、ライディーンが正式に仲間になるのは、ジャブロールートと合流したあとになるので注意。

ジャブロールート

ジャブローへ向かうルートを選択すると、待望のアムロが登場。さらに、ウッソたち「Vガンダム」の面々が登場することになる。クロノクルとウッソの戦いや、拉致されるカテジナなど、「Vガンダム」の原作をベースにしたストーリーが展開していくのだ。



はみだし対談…その⑧ バサラたちが出る意味ないじゃん。B：宇宙怪獣に効くってのは？ 銀河クジラには効いたわけだし(笑)。B：それはアリだ。A：じゃあ、次はスーパー系で出て欲しい作品にいってみようか。俺は「鋼鉄ジーグ」とか、「ガ・キーン」なんかはイイと思うが。C：ジーグは面白いかも。ビッグシューターなんか補給ユニットになりそうだね。で、今回からついたユニット換装で、いろいろなパーツに組替えたりできそうだし。B：バーンサロイドも出て欲しいね。もちろん合体できるってことでね。A：

迷っている人に!! 正しいルートの選び方

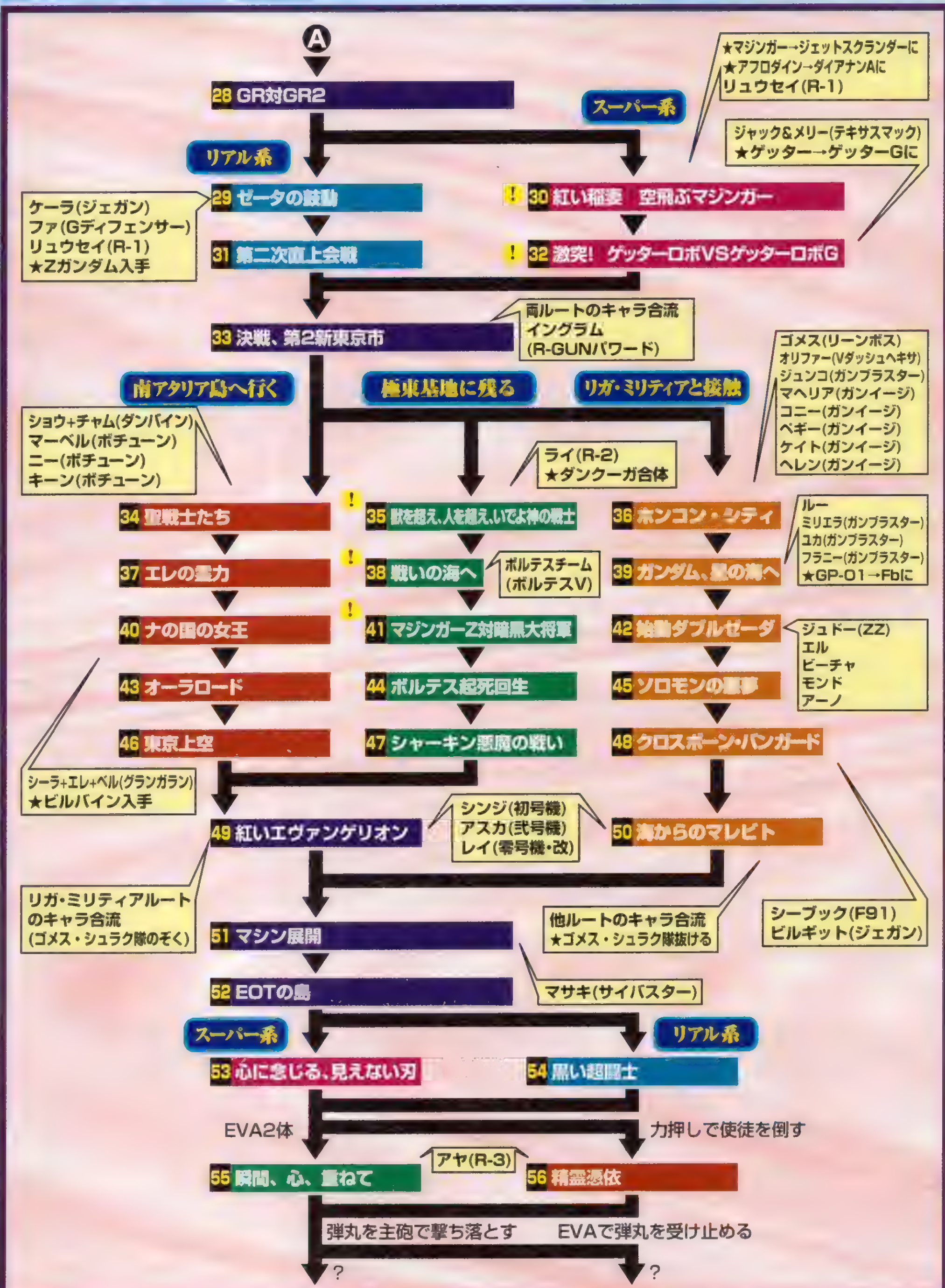
主人公の系列によって自動的に分岐するのは、今回紹介するだけで3カ所。しかしそれぞれ1～2話分しか変わらない。主人公がどちらであれ、大きな分岐は自分でどこへ進むかを選択できる。リアル系主人公なのに、スーパーロボットばかりいるルートに進むことだってできるのだ。ゲームのバランスを考えると、リアル系なら常にアムロのいるほうへ、スーパー系なら常にマジンガーZのいるほうへと進んでいくことがベスト。しかし、別ルートに進んだキャラの印象はかなり薄れ、成長も遅れてしまうことになる。やはり、自分の好きなキャラを常に追いかけるようにするのがもっとも楽しめる選択だろう。後半はリアル系とスーパー系がうまく配分されたチーム分割も発生するので、好きなキャラがどのルートにいるか、しっかりチェックしよう!!



▲ダンバイン好きは、最初の3分岐で必ず「EVA弐号機を輸送」を選択。バイストンウェルに行けるのはこのときだけ。

▼シュラク隊マニア（17）は3分岐のときに必ず宇宙へ行くこと。そうしないと登場すらしないのだ。





EVA輸送ルート

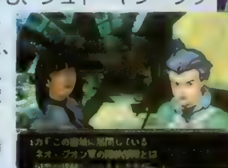
3つに部隊を分ける、初の本格分岐。ここでEVA弐号機輸送ルートを選ぶと南アタリアへと向かうことになるが、実際にはバイストンウェルに行って戻ってくることになる。メンバーは、アムロたち初代ガンダムの面々と、大作、銀鈴のGR系キャラたち。これにダンバイン系のキャラが加わり、バイストンウェルでの戦いが描かれるのだ。ダンバインが好きな人にオススメ。オーラバトラーは、今回もメインユニットとなるぞ。

極東基地ルート

3分岐で極東基地に残るのは、ゲッター、マジンガー、ライディーン、ダンクーガ、コンVといったスーパーロボットたち。そのため主人公がスーパー系の人はここがオススメ。ついに合体するダンクーガの勇姿や、ボルテスVの登場などが描かれる。また、マジンガーZの危機に颯爽と現れるグレートマジンガーや、ファン待望の2体の超電磁マシンの共演など、とにかく見所が満載なのだ。デモムービーを3種類も楽しめるなど、まさにスーパー派の人のためのルートだ。

宇宙ルート

3つの部隊分割でリガ・ミリティアと接触するを選択すると、ガトーを追って宇宙へと上がることになる。メンバーはカミーユ、ウッソ、コウなどの初代以外のガンダムキャラ。ガトーとの戦いをベースにしながらも、ジュドーやシーブックなどが参戦してくれる。また、なぜか一部で人気のシュラク隊も、9人フルメンバーで総登場してくれる。



さらにこの後は？

このあとは「マクロス」をベースにした物語が展開するが、弾丸を撃ち落とすか、受け止めるかの選択により、劇場版とTV版の2つに分岐する（「マクロス」はTV版と劇場版でストーリーや設定が異なる）。ほぼ同内容なので好きなほうを選んで構わないが、あとのシナリオにも多少影響する。選択の決め手に欠けるという人は、「マクロスプラス」と「ガンバスター」を比べ、前者が好きなら劇場版、後者が好きならTV版を選ぼう。

みだし 雑談 その⑨ 「ガ・キーン」もプライザーとマイティまで出てくれると嬉しいな。B：分離したらなるんじゃない？　A：っていうか、スーパー系ってあれだよな。パイロットが多いから、単純に考えて精神コマンドが複数人分使えるし強いと思うぞ。C：リアル系だと、とりあえずはスーパーガンダムぐらいしか思いつかないな。A：パイロットがいっぱい乗っているのばっか上げてみるか。B：「ダイラガーXV」なんかは15人分精神コマンドがあって、凄く強そう（笑）。C：精神のウインドウを開いたときの画

熟練度ポイント増減条件一覧

シナリオ56までの熟練度増加（減少）条件を一覧にして完全紹介。熟練度が高ければ難易度が上がる分、隠しユニットが入手できるなどのメリットも大きい。エンディングにも関わってくるので、これを参考にできるだけ高めていこう。なお熟練度の変化が起こらないシナリオや、増加条件が複数設定されているシナリオもあるので注意。



◀選択肢に注意するだけでかなり高められる。



◀ムリと思ったら素直に諦めることも重要。

●「P」はプレイヤーフェイズ、「E」はエネミーフェイズを表しています。

シナリオ	条件		ワンポイント
1.[illegible]	「戦闘方法を確認しない」を選択	+1	マニュアルに書いてあることばかりなので、気にしないで確認しないを選択しよう
2.バニシング・トルーパー	「戦闘方法を確認しない」を選択	+1	「鋼鉄のコクピット」と同様。選択するだけで熟練度＋1だ
3.マジンガー[illegible]	クリア時にマップ上にホバーパイルダーがいる	+1	一度合体し、クリア直前になって「分離」してもOKだ
4.黒いガンダム	2ターン以内に勝利目的をクリア	+1	「加速」を使わずとも楽勝でクリアできる。寄り道しないように
5.ゲッターチーム[illegible]	竜馬とバド、隼人とザイ、武蔵とズーが戦闘	+1	戦闘するだけでOK。敵は弱いのでゲッタマシンで楽勝だ
	上記条件を満たさなかった	−1	満たせなかった場合−1となる。注意しよう
6.ホワイトベース救出	「出撃せずに様子を見る」を選択	+1	主人公の出撃が3Pからと遅くなるので注意
7.[illegible]	黒い三連星、マ＝クベのうち1人以上倒す	+1	マ＝クベは難しい。アイテムを持っているガイアを狙おう
8.死神と呼ばれたG	カミーユがエマを説得	+1	説得せず撃墜してもエマは仲間になる。熟練度か、経験値か……
10.[illegible]	ザンジバル（マ＝クベ）を撃墜	+1	7Pで強制クリア。ザコは無視してザンジバルへ急げ
11.アーガマ撃墜命令	「（アーガマを）敵と思う」を選択	+1	どちらを選んでも、シナリオ内容自体は変化しない
13.[illegible]	「甲児たちと行く」を選択	+1	一緒に行かないメリットはないので、必ず「行く」を選ぼう
16.目覚めよ、勇者	「こっそり出撃」を選択	+1	別の選択をした場合、SRXチームが増援として登場
19.[illegible]	リカール（メッチェ）を撃墜	+1	メッチェは自分だけになると撤退。早めに倒そう
20.ガンダム強奪	ガンダム試作2号機（ガトー）のHPを50%以下に	+1	指示どおり、取り囲んでしまえば簡単だ
22.[illegible]	ガンダム試作2号機（ガトー）を撃墜	+1	倒すとドラゴノザウルスが登場するので注意
	ゲルググ・M（シーマ）を撃墜	+1	できるだけに早めに近づいて撃墜しよう
23.翼を持ったガンダム	ハバクク（ヴィレッタ）を撃墜	+1	熟練度によって撤退時期が変わる。これまでの熟練度が低いなら諦めよう
25.[illegible]	5E終了までにBF団を全滅	+1	ライディーンとジャイアント・ロボだけで楽勝
26.使徒、襲来	「命令があり次第、出撃する」を選択	+1	最初から気力120なので、スーパー系を中心に出撃しよう
28.[illegible]	ミケロス（ゴーゴン）を撃墜	+1	ミケロスはGR2を倒すと撤退。GR2よりも先に倒そう
29.ゼータの鼓動	「ファを出撃させない」を選択	+1	出撃させなくてもファは仲間になる。ZⅡ入手のフラグでもある
	ガンダムヘビーアームズ（トロワ）を撃墜	+1	カミーユが「熱血」を覚えていれば一撃で葬れる
30.[illegible]	「グルンガスト弐式の整備を頼む」を選択	+1	主人公は出撃が遅れてしまうので注意
31.第二次直上会戦	「ロンド＝ベル隊に救援を要請しない」を選択	+1	要請すると、シンジ以外で使徒を倒すことも可能だが……
32.[illegible]	使徒以外を3ターン以内に全滅	+1	ライディーンを中心に戦えばラク。4P以内に全滅できないとゲームオーバーなので注意
37.エレの霊力	4ターンでクリア	+2	足の遅いユニットにはブースターを付けておこう
	5ターンでクリア	+1	ブースターが足りないなら、こちらで我慢
	7ターンでクリア	−1	7ターンかかると、逆にマイナスとなるので注意
	8ターンでクリア	−2	8ターンだとなんと−2。これだけは避けるようにしたい
[illegible]	「甲府市に向かう」を選択	+1	シナリオ内容にそう変化はないので、「〜向かう」を選ぼう
	ハバクク（シャピロ）を撃墜	+1	気力150のダンクーガなら、一撃で墜とすことが可能だ
	エゼキエル（ヴィレッタ）を撃墜	+1	こちらも一撃必殺が可能。このシナリオだけで＋3のチャンス。ぜひ狙ってみよう
38.ホンコン・シティ	「発進用カタパルト付近を捜す」を選択	+1	別の選択を選ぶと、量産型ダイタンク（ギャリソン）などが増援に登場
[illegible]	「グラン・ガランを逃がす」を選択	+1	下と同じ選択肢。こちらの選択は選ぶだけで熟練度＋1となる
	「グラン・ガランを防衛する」を選択	−1	こちらの選択を選ぶと熟練度がマイナスとなる
	「グラン・ガラン防衛」＋スプリガン撃墜	+1	「防衛」を選んだときのフォロー
39.ガンダム、星の海へ	「訓練に出る」を選択	+1	訓練に出ないメリットはないので、必ず出ておこう
	ゲルググ・M（シーマ）を撃墜した	+1	「熱血」で一撃で仕留めよう。底力が発動するとやっかいだ
[illegible]ロード	2ターン以内にレプラカーン（バーン）撃墜	+1	制限ターンが厳しい。速攻で撃破しよう
	5Pにオーラロードイベントが発生	+1	全滅させるとダメ。5Pまで敵を1匹残しておこう
41.マジンガーZ対暗黒大将軍	戦闘獣ダンテを撃墜	+1	ダンテはHP50%以下で撤退するので注意
	暗黒大将軍を撃墜	+1	暗黒大将軍はHP50%以下で撤退。グレートのグレートブースターで仕留めよう
42.[illegible]	ジュドーが3ターン以内にリーンホースに帰還	+1	リーンホースに「搭載」すること。寄り道しなければ大丈夫
	上記条件を満たせなかった	−1	失敗すると強制的に帰還させられ、熟練度も下がってしまう
44.ボルテス起死回生	「ボルト・クルーザーを優先する」を選択	+1	バトルジェットを優先すると、ボルテスとコンVの役割が入れ替わる
[illegible]	ガンダム試作2号機（ガトー）を撃墜	+1	攻撃のチャンスは3回のみ。シールド防御されたらリセットだ
48.クロスボーン・バンガード	シーブックとベルガ・ダラス（ドレル）が戦闘	+1	戦うだけでOK。ドレルはすぐに撤退する
[illegible]	「先にEVA輸送艦隊と合流」を選択	+1	先に輸送艦隊に合流すれば熟練度＋1
	上記条件＋3ターン以内にアスカがガギエルを撃墜	+1	上記に合わせ、アスカがガギエル撃墜。「脱力」を使えば楽勝
	「先にリーンホースJr．と合流」を選択	−1	先にリーンホースと接触すると、熟練度が下がってしまう
	上記条件＋グフ（ラル）撃墜	+1	上のフォロー。グフはハモンのHP80%以下で撤退するので注意
50.海からのマレビト	3ターン以内にアスカがガギエルを撃墜	+1	レイの「脱力」を使えば楽勝。1ターンで撃墜も可能だ
51.[illegible]	「南アタリア島へ向かう」を選択	+1	こちらを選ぶだけで熟練度＋1
	「マーケサズ諸島へ向かう」を選択	−2	上と同じ選択。こちらを選んだ場合、なんと熟練度が−2となる
	ゲア・ガリング（ビショット）を撃墜	+1	上の選択と連動。南アタリア〜を選んでいると撃墜はかなり厳しい
52.[illegible]	レイがイスラフェルを撃墜	+1	「脱力」を使えば簡単だが、ブライトで倒したほうがお得
	ブライトがイスラフェルを撃墜	+2	「脱力」をかけ、アスカとシンジで削ってトドメを刺そう
53.[illegible]	恋人を撃墜	−1	攻撃しないと説得はできない。倒してしまわないように注意
	イルムを撃墜	−1	倒そうと思わないほうがよい
54.[illegible]	恋人を撃墜	−1	恋人は弱いので、うっかり倒してしまわないように
	イルムを撃墜	−1	返り討ちにあう可能性も。できるだけ手を出さないように
55.[illegible]	1ターン以内に勝利条件を満たす	+2	武器をしっかり改造していれば、反撃ターンでクリアできるぞ
	2ターン以内に勝利条件を満たす	+1	EVAに資金を使いたくなければ、こちらを狙おう
56.[illegible]	3ターン以内に勝利条件を満たす	+2	これは楽勝。むしろこのあとの敵増援のほうが怖い
	4ターン以内に勝利条件を満たす	+1	一応4ターンでも熟練度は上がるが、3ターン以内を目指してみよう

はみだし対談…その10　面も凄そうだね（笑）。A：もっと多そうなのがあるじゃん。あの学校の1クラスまるごとで操縦するのとかもイイな（笑）。B：「ライジンオー」とか「ゴウザウラー」か？　A：そう、それ。下手に「気合」持ってるヤツが多かったら、スタートと同時に気力150まで上げて、必殺技使いまくり！　「補給」まであったら言うことない。C：それはゲームバランスが崩れると思うなあ…。A：イイじゃん、別に。イデオンガンなんてものもあったんだし。C：いいなぁ、パイロットが複数乗れるユニットばっか

強化パーツ入手条件一覧

各シナリオで入手できる強化パーツの一覧を完全リスト化。強化パーツは、基本的に所持している敵を撃墜することで入手できる。ただし、熟練度が条件になっている場合もあるぞ。

シナリオ	アイテム	所持キャラ(条件)
[illegible]	ブースター	グール（あしゅら）
2.バニシング・トルーパー	マグネットコーティング	ギャプラン（ヤザン）
	資金15000	クリア後・熟練度0
[illegible]	リペアキット	グール（ブロッケン）
4.黒いガンダム	リペアキット	ガンダムMKⅡ（ジェリド）
	リペアキット	ガンダムMKⅡ（カクリコン）
[illegible]	プロペラントタンク	ダイ（人工知）
	プロペラントタンクS	確実入手
6.ホワイトベース救出	アポジモーター	確実入手
	プロペラントタンク	メッサーラ（シロッコ）
[illegible]	マグネットコーティング	ザンジバル（マ=クベ）
	リペアキット	リック・ドムⅡ（ガイア）
	プロペラントタンク	ブード（あしゅら）
8.死神と呼ばれたG	リペアキット	ガンダムMKⅡ（ジェリド）
	資金20000	クリア後・熟練度3未満
[illegible]	チョバムアーマー	ザンジバル（マ=クベ）
11.アーガマ撃墜命令	アポジモーター	ガルスJ（マシュマー）
	チョバムアーマー	グール（ブロッケン）
[illegible]	ブースター	ガルスJ（マシュマー）
	プロペラントタンク	グール（ブロッケン）
13.レッツ！ コンバイン	プロペラントタンク	グレイドン（ガルーダ）
[illegible]	リペアキット	ウラエヌス（イワン）
15.嵐を呼ぶ者	チョバムアーマー	グレイドン（ガルーダ）
[illegible]	マグネットコーティング	グレイドン（ガルーダ）
17.アムロ再び	チョバムアーマー	アッシマー（ブラン）
	マグネットコーティング	ギャプラン（ロザミア）
	テム=レイの回路	確実入手
[illegible]	高性能照準器	ガンテ（シャーキン）
19.白いモビルスーツ	バイオセンサー	リカール（メッチェ）
	リペアキット	リカール（ビビニーデン）
	ハイブリッドアーマー	クリア後・熟練度5未満
	対ビームコーティング	クリア後・熟練度5未満
	資金20000	クリア後・熟練度5以上
[illegible]	ハイブリッドアーマー	グフ（ラル）
	アポジモーター	クリア後・熟練度5未満
	対ビームコーティング	クリア後・熟練度5未満
	資金20000	クリア後・熟練度5以上
21.戦いは誰のために	プロペラントタンク	リカール（メッチェ）
	リペアキット	リカール（ビビニーデン）
	チョバムアーマー	ドライセン（ラカン）
[illegible]	マグネットコーティング	ゲルググ・M（シーマ）
	プロペラントタンク	ドライセン（オウギュスト）
	ブースター	GP-02（ガトー）
	バイオセンサー	ドラゴノザウルス（人工知能）
23.翼を持ったガンダム	ブースター	トールギス（ゼクス）
	プロペラントタンクS	ウイングガンダム（ヒイロ）
	アポジモーター	ハバクク（ヴィレッタ）
[illegible]	チョバムアーマー	トールギス（ゼクス）
	リペアキット	トーラス（ノイン）
	高性能レーダー	ウイングガンダム（ヒイロ）
25.父との約束	バイオセンサー	ウラエヌス（イワン）
[illegible]	メガブースター	GR2（セルバンテス）
	高性能照準器	ミケロス（ゴーゴン）
	超合金Z	グール（ブロッケン）
28.ゼータの鼓動	ハイブリッドアーマー	アッシマー（ブラン）
	バイオセンサー	ギャプラン（ロザミア）
	リペアキットS	ガンダムヘビーアームズ（トロワ）
	機体（リ・ガズィ）	クリア後・熟練度7未満
	資金10000	クリア後・熟練度7以上
[illegible]	プロペラントタンク	グール（あしゅら）

シナリオ	アイテム	所持キャラ(条件)
[illegible]	超合金Z	デモ前半で「頼む」を選択
	ブースター	デモ前半で「頼む」を選択
	資金10000	デモ前半で「頼まない」を選択
31.第二次直上会戦	マグネットコーティング	バイアラン（ジェリド）
[illegible]	プロペラントタンク	バイアラン（カクリコン）
	マグネットコーティング	ミケロス（ゴーゴン）
33.決戦、第2新東京市	プロペラントタンクS	グール（ブロッケン）
	プロペラントタンク	ガンテ（シャーキン）
[illegible]	資金50000	クリア後・熟練度9未満
	マグネットコーティング	ドラムロ／レプラカーン（バーン）
35.時を超え、人を超え、いでよ神の戦士	マグネットコーティング	ダンバイン（トッド）
	サイコフレーム	エゼキエル（ヴィレッタ）
[illegible]	アポジモーター	ハバクク（シャピロ）
	ブースター	アッシマー（ブラン）
37.エレの霊力	資金30000	クリア後・熟練度8未満
	資金20000	4Pまでにクリア
[illegible]	資金10000	5Pまでにクリア
39.ガンダム、星の海へ	ハイブリッドアーマー	スカールーク（ジャンギャル）
	リペアキットS	ゲルググ・M（シーマ）
	バイオセンサー	コンティオ（クロノクル）
[illegible]	チョバムアーマー	コンティオ（ゴッドワルド）
	サイコフレーム	スプリガン（ショット）
	バイオセンサー	ブブリィ（ミュージィ）
41.マジンガーZ対暗黒大将軍	資金15000	確実入手
	チョバムアーマー	ダンテ（ダンテ）
	プロペラントタンクS	ミケロス（ゴーゴン）
[illegible]	超合金Z	ミケロス／暗黒大将軍（暗黒大将軍）
	マグネットコーティング	ハンマ・ハンマ（マシュマー）
	リペアキット	R・ジャジャ（キャラ）
43.オーラロード	資金50000	クリア後・熟練度6未満
[illegible]	アポジモーター	レプラカーン（バーン）
45.ソロモンの悪夢	高性能照準器	スカールーク（ド=ズール）
[illegible]	対ビームコーティング	GP-02（ガトー）
	ハイブリッドアーマー	グール（あしゅら）
	プロペラントタンク	グール（ブロッケン）
	対ビームコーティング	ガンダムサンドロック（カトル）
	高性能レーダー	ガンダムヘビーアームズ（トロワ）
47.シャーキン悪魔の戦い	リペアキットS	巨大シャーキン
[illegible]	アポジモーター	ベルガ・ダラス（ドレル）
	高性能レーダー	ベルガ・ギロス（ザビーネ）
	バイオセンサー	ザクⅢ（イリア）
49.黒いエヴァンゲリオン	ハイブリッドアーマー	グフ（ラル）
	プロペラントタンク	ケンプファー（シュタイナー）
	リペアキット	ザク改（バーニィ）
	資金20000	第6使徒ガギエル
	ミノフスキークラフト	確実入手
	資金100000	クリア後・熟練度5未満
	資金　50000	クリア後・熟練度5以上
[illegible]	ハイブリッドアーマー	グフ（ラル）
	プロペラントタンク	ケンプファー（シュタイナー）
	リペアキット	ザク改（バーニィ）
	ミノフスキークラフト	確実入手
	資金100000	クリア後・熟練度5未満
	資金　50000	クリア後・熟練度5以上
51.マシン[illegible]	サイコフレーム	ゲア・ガリング（ビショット）
	チョバムアーマー	ビアレス（ガラミティ）
	リペアキット	ビアレス（ダー）
	プロペラントタンク	ビアレス（ニェット）
[illegible]	資金20000	ブライトがイスラフェル撃破

熟練度アップの傾向と対策

選択による熟練度の変化は、基本的にストーリーの流れに沿った選択をしていけばOK。休戦の要請などが起こり、戦わずにすむ状況になっても戦うことを選ぶのは、あまり得策ではないぞ。また、明らかにやってはいけないこと（恋人の撃墜など）をしていると下がるので注意。ただ、逃げるボス敵は可能な限り倒していこう。熟練度の全体の目安としては「現在の話数よりもやや少ない」数をキープできていればバッチリ。

何気ない選択に隠された意味とは？

ゲームでは、特に熟練度とは直接関係ない選択肢が大量に発生する。中には何の意味もないものもあるが、実はゲームには隠されたパラメータがいくつかあり、それらが微妙に上下しているのだ。具体的にはまだ秘密だが、恋人との恋愛度に関するパラメータもそのひとつだ。難易度やシナリオにはまったく関係ないので自由に選んでも構わないが、場合によってはシナリオデモの内容が変わってしまうこともあるぞ。

[illegible] で…。B：ザブングルだったら2人乗れるじゃん。ウォーカーギャリアだって2人乗れるし。C：そうか、ザブングルはイケルね。A：そうだ、複数パイロットが乗るってのとは話が変わるけど、「ダンガードA」も良くない？　B：ダンガードAって200メートルぐらいなかったっけ？　A：デカいよ。ガンバスターとダイターンとダンガードの3機はマクロスぐらいの大きさにならないと同時に積めないね。C：いや、すでに単品でも乗らないと思うが…。B：J9シリーズなんかはど

シナリオポイントPICK UP

ここでは、熟練度を稼ぐために必要な条件が難しいシナリオや、ちょっと変わったクリアの仕方ができるシナリオなど、ポイントとなる18シナリオをピックアップ。それぞれの攻略をワンポイントで紹介していくので、プレイの参考にしよう。ただし、熟練度に関しては、上昇させるチャンスはこの先いくらでもあるので、あまり目くじらを立てて上げていく必要はないぞ。特に逃げるボスを倒すことが条件になっている場合、レベルや改造の度合い、主人公の精神コマンドなどにより不可能な場合もある。どうしてもムリそうならあきらめることも大事だ。例えば、特定の武器を改造する必要が生じたとき、改造にかかる莫大な資金と、たった1ポイントの熟練度、どちらが大切かを、しっかり考えよう。



▲主人公の精神コマンドにより、序盤の難易度も変わってくる。最初から奇襲を持っていればかなりラクだが……。

▼改造には莫大な費用がかかるため、ボスを倒すのにどうしても改造が必要な場合、あきらめてもいいだろう。



PickUp① 7 ジオン再臨

★黒い三連星を倒そう!!

このシナリオでは、マ＝クベ、黒い三連星の4人のうち、1人を倒せば熟練度＋1となる。猶予はたったの3ターンなので、遠い場所で動かないマ＝クベを倒すことはほとんどムリ。ここはせめて、黒い三連星を3人とも倒すことに集中しよう。彼らはこちらに向けて進軍してくるので、こちらも急いで敵の方向に向かえば（「加速」があるなら使う）そう苦労しないで倒すことができるぞ。全員レベルが高いので、経験値の足しにもなるハズだ。なお、どうしても倒す相手を1人に絞るなら、アイテムを持っているガイアがオススメ。



◀マ＝クベは攻撃を当てることが精一杯だろう。

▶ガイアだけは倒し、アイテムをゲットだ。

PickUp② 8 死神と呼ばれたG

★アレキサンドリアを撤退させるには?

バスク（アレキサンドリア）は、HPを70％以下にすれば撤退する。そのため倒すことは不可能。しかし、効果的にダメージを与えるため、チャクラムシューターを2～3段階改造しておこう。熟練度は関係ないが、バスクを撤退させないとクリアにはならないので、必ずパワーアップするように。また、バスクへの攻撃は主人公だけで行うこと。ほかのキャラで攻撃してもダメージは低いし、攻撃するたびにバスクの気力が上がってしまうのだ。ただでさえデュオが勝手に攻撃を繰り返すので、バスクの気力には注意。



◀熟練度はエマの説得で上がる。これは簡単。

▶デュオの攻撃も、気力を上げているだけ。

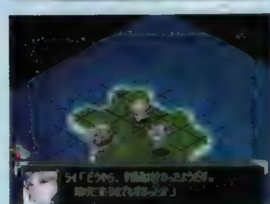
PickUp③ 9 シークレット・ナンバーズ

★3P以内のクリアを狙ってみよう!!

このシナリオでは熟練度アップはしないが、SRXチームの増援までにクリアすることは可能。まずドローメは弱いのでゲットマシンで対処できる。手数を増やすためにゲッターは合体しないこと。初期配置の敵はすべてマジンガーを狙うので、ブルーガーとゲットマシンはザコを無視して4カ所ある敵増援位置にあらかじめ移動。出てきた端から反撃で全滅させること。マジンガーとグルンガストは急いで橋を渡りながらバストドンを倒していく。このとき、必ずマジンガーを前に出すこと。橋の上でグルンガストが前にいると、敵はマジンガーを攻撃しようと海に入ってしまうのだ。あとは、マジンガーの反撃がことごとくクリティカルすればOK。また、ワザと「底力」を発動させるのも可。



◀あらかじめ敵増援位置をチェックしておこう。



◀達成してもメッセージが出るだけ。あまり報われない。

PickUp④ 10 ジオンの亡霊

★ザンジバルを撃墜しよう!!

7ターンの間、母艦を守り切ればクリアとなるシナリオ。しかし、ザンジバルを撃墜すると熟練度＋1となるぞ。制限ターンはかなり厳しいので、最初のターンから一斉にザンジバルに向けて移動を開始しよう。ザコはすべて母艦を狙ってくるので、ブライトは常に防御し、メタスで毎ターン回復していればOK。ザコの撃墜よりもザンジバルに集中しよう。どうしても間に合いそうにない場合、デュオの「自爆」を使うのも手だ。デスサイズの修理費はたいしたことないので、ここは自爆してでも熟練度を稼ごう。



◀ブライトはひたすら防御し続けるのだ。

▶ザコは無視。黒い三連星だけは倒そう。

PickUp⑤ 20 ガンダム強奪

★ガトーを撃墜せよ!!

ここではガトーのHPを50％以下にすれば熟練度がアップする。ガトーは2ターン目、自動的にコウを追って移動し強制戦闘になる。そこで、最初のターンでコウを基地の近くに移動させてしまおう。これで、次のターンにガトーはわざわざ基地の近くまで来てくれるので、獣戦機隊で簡単に包囲することができるぞ。あとは、沙羅の「必中」を使った攻撃と、コウのビームライフルなどで攻撃していこう。なお、ガトーはHP50％以下になった時点で撤退してしまう。「熱血」攻撃が当たってもHP半分の状態から倒すことはできないので、撃墜はほぼムリだ。その後現れる敵の増援に集中しよう。

▶最初のターンで、コウは基地の位置まで下がる。





◀獣戦機隊が出現したら、その場で攻撃開始。もたもたしていると逃げられるぞ。

PickUp⑥ 22 野望の男

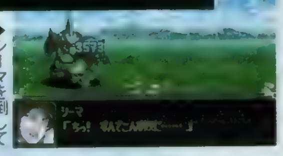
★ガトーを撃墜せよ!! partⅡ

2度目のガトーとの対決だ。こちらでは、撃墜すれば熟練度＋1となる。前回と違って、出撃メンバーが選択できるので、今回は楽勝だろう。しかし、ガトーはザンジバルに向けて移動し、隣接すると撤退してしまう。ここは「加速」を使えるコンVで追いかけて、早めに仕留めよう。「底力」を発動されるとやっかいだぞ。また、これと同時に主人公をシーマの元へ向かわせる。シーマを撃墜すると、さらに熟練度が＋1となるのだ。なお、ガトーを撃墜するとドラゴノザウルスが出現する。こちらへの対処のため、エネルギーの無駄使いには注意。



◀今回は簡単に倒せる。急いでコンVを向かわせよう。

▶シーマを倒しても熟練度アップ。忘れないように。



はみだし対談…その⑫ う？ A：塩沢さん、亡くなられたからなぁ…。C：やっぱなるべくなら、オリジナルの声優さんに声をあててもらいたいし。B：それを言われたら、話が終わってしまう…。A：そういうのは抜きで考えよう。そうだ、「トライダーG７」なんかはどうだ？ B：もう「新」で出てますよ。A：じゃあ、「ダイオージャ」！ B：敵がひれ伏したりするんか!? C：そのあたりは、精神コマンドの「戦慄」で表現するってのはどう？ A：むしろ、出撃させるだけで、敵の気力−10とかって特殊能力

PickUp 7 23 翼を持ったガンダム

★ヒイロを助けるには?

このシナリオでは、敵全滅時にNPCのヒイロが生き残っていればデュオで説得が可能。しかし、ここで説得したところでまだ仲間にはならないし、あとで困ることもない（説得しなくてもヒイロはあとで仲間になる）。あまりムキになって生き残らせる必要はないぞ。説得時のセリフを見たい人のために、生き残らせ方を伝授。まずはセーブ。ゼクスとヒイロの戦闘で、ヒイロがシールド防御をしなかったらリセット。あとは、可能な限り早くゼクスを倒す。これだけだ。うまく生き残れば敵になり、説得が可能になるぞ。ただし、結局は説得に失敗するのだが……。



▲ヒイロが敵になっても、その時点でおそらく瀕死だろうから、倒すことは簡単だ。



◀ゼクスはかなりの強敵。「底力」が発動すると手に負えなくなるので注意。

PickUp 10 40 ナの国の女王

★ショットを撃墜せよ!!

最初の選択で「グラン・ガランを逃がす」を選択すると、熟練度＋1。逆に「防衛する」だと－1となる。ここでマイナスになったとしても、ショットを撃墜すれば＋1なので取り返すことは可能だ。しかし、どちらを選んだとしても、ショットは2ターンの間動かないので、倒すには急いで近づく必要がある。移動力の高いユニットで早めに接近し、できるだけ早めに倒そう。5E（防衛した場合）か、グラン・ガランが所定の位置に到達（逃がした場合）すると強制的にマップクリアとなってしまうぞ。余裕があればそうなる前にアイテムを持っているミュージィもついでに倒しておきたい。



▲最初の選択でグラン・ガランを逃がすを選んでおこう。これで熟練度が上がるのだ。



◀最初のターンから、急いでショットの元へ向かう。ショットはアイテムを持っている。

PickUp 8 28 GR対GR2

★ゴーゴンを倒して熟練度アップ!!

シナリオの冒頭はジャイアント・ロボとGR2の一騎討ちだが、敵増援のゴーゴンを倒せば熟練度が＋1となる。ゴーゴンはそう強い敵でもないが、GR2を撃墜すると撤退してしまう。そこでゴーゴンを倒すまで、GR2を足止めしておく必要があるぞ。GR2はジャイアント・ロボしか狙ってこないので、都市中央にジャイアント・ロボを置き、ひたすら防御。銀鈴ロボを隣に置いて、毎ターン回復しよう。銀鈴ロボは狙われないので簡単に足止めできる。その間に、ゴーゴンを含めた敵増援を殲滅してしまおう。ゴーゴンはアイテムも持っているので、確実に撃墜しておきたい。GR 2には何度か反撃してある程度削っておき、海上から来る敵増援をすべて倒したあとで、トドメを刺そう。



◀GR2はまずは海から引きずり出す。ロボは都市中央へ。



▲ロボがGR2を足止めしている間、敵の増援を湾岸で迎撃するようにしよう。

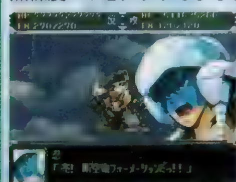
PickUp 11 35 獣を超え、人を超え、いでよ神の戦士

★熟練度＋3を狙ってみよう!!

シナリオ開始前「甲府市に向かう」を選択してまずは熟練度＋1。その後シャピロとヴィレッタを倒せばそれぞれ熟練度＋1だ。シャピロとヴィレッタはHP80%（熟練度が低いと50%）で撤退するが、気力150の断空砲フォーメーションで一撃撃破が可能（もちろん「熱血」を使う）。ダンクーガもそう簡単にはやられないので、確実に熟練度＋3をゲットしよう。



▲まずはゲラールの選択で熟練度＋1。シナリオ内容にほとんど変化はない。



▲「熱血」で一撃撃破。合体するまではSPを温存しておくといい。気力もイベントで150になる。



◀合体したダンクーガはここでは無敵。ダンクーガの強さを見せつけるマップだ。

PickUp 9 33 決戦、第2新東京市

★3ターン以内に全滅させよう!!

使徒以外の敵を全滅させればクリアだが、3ターン以内だと熟練度＋1、4ターン以上だとゲームオーバーという極端なマップだ。敵は二手に分かれ、ライディーンしか狙ってこない。ここはこちらも部隊を2つに分け、ライディーン＋主人公は北側へ、そのほかは南側の敵へと進軍していこう。ライディーンは反撃で敵を倒して気力を上げ、急いでシャーキンを墜とす。主人公は墜としそびれた敵の殲滅だ。南側へ向かった部隊は、敵が攻撃してこないので反撃で倒すのは期待できない。ユニットを総動員して攻撃しよう。4ターンで終わるので、SPを惜しまず使おう。なお、使徒には手を出さないこと。撃破は可能（確認済み）だが、撃墜しても敵が残っている限りシナリオは継続、4ターン目でゲームオーバーだ。



◀ライディーンはこのあたりに置いておくのがベスト。



▶増援として現れるイングラムの手も借りよう。

PickUp 12 41 マジンガーZ対暗黒大将軍

★逃げていくボスが3体もいる!!

前後編に分かれたシナリオ。最初のマップでは、ダンテを撃破で熟練度＋1。ダンテはHP50%で撤退するが、少し削ってブレストファイヤーで楽勝だ。後半になると、暗黒大将軍、龍王機、虎王機の3体に撤退の可能性がある（暗黒大将軍はHP50%以下、ほかは80%以下で撤退）。このうち熟練度に関わるのは暗黒大将軍のみ。これはギリギリまで削ってから「熱血」のグレートブースターで倒せるので、暗黒大将軍登場まで1発限りのグレートブースターは温存しておこう。龍&虎王機は見逃してもいいが、断空砲フォーメーションをしっかり改造（4～5段階）していれば、4000ほど削ってから「熱血」で攻撃すれば倒すことが可能だ。資金に余裕があるなら狙ってみよう。あまり稼ぎにはならないが……。



◀ダンクーガとグレートマジンガーが鍵となる。



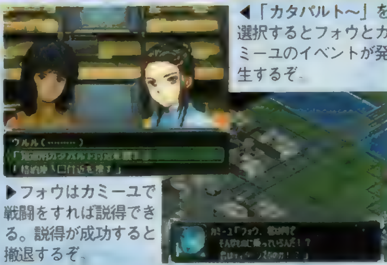
▲龍王機&虎王機は倒しても熟練度アップはなし。余裕があるなら撃破しよう。

はみだし対談その13 を持ってるとかね。C：しかし、やはりと言うか、好き勝手に登場して欲しい作品を上げるとキリがないな。A：じゃあ、そろそろ締めるか。何か言い残したことはあるか？ B：次回に登場して欲しい作品とは違うけど、言い残したことはある。A：言ってみろ。B：次回作ではシュラク隊をもっと活躍させてくれー!! C：またシュラク隊の話か(笑)。B：だって、今回のシュラク隊の扱いはひどいんだよ。C：はいはい。A：いや、それはもっともな意見だと思う。今回のシュラク隊は特定のルート

PickUp⑬ 36 ホンコン・シティ

★マップ開始前イベントとフォウの説明

マップ開始前の選択で「カタパルト～」を選ぶと熟練度＋1。さらに、マップ中敵増援として現れるフォウは、カミーユが1回戦闘すれば説得が可能に。その後2回説得すれば撤退するぞ。ここでは仲間にならないが、フルボイスのイベントは一見の価値ありだ。また、マップ開始前に「格納庫を調べる」を選ぶと、熟練度が上がらないかわりに、マップ中になんと量産型ダイファイターと量産型ダイタンク×2が登場。乗っているのはギャリソン、レイカ、トッポ。ここでしか見れない激レアユニットなので、要チェック!! 一度出現させてシステムセーブすれば、ロボット大図鑑に登録されるぞ。



◀「カタパルト～」を選択するとフォウとカミーユのイベントが発生するぞ。

▶フォウはカミーユで戦闘をすれば説得できる。説得が成功すると撤退するぞ。

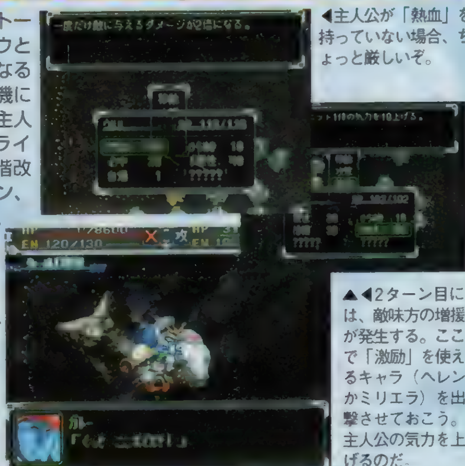


◀「格納庫～」を選択すると登場するレアユニット。仲間にはならないので、一度見て図鑑に登録させたらリセット。「カタパルト～」を選びなおし、熟練度を上げよう。

PickUp⑭ 45 ソロモンの悪夢

★ガトーを撃墜せよ!! partⅢ

熟練度アップ条件はガトーの撃破だが、実際にはコウと主人公だけで戦うことになるので厳しい。まず主人公機にメガブースターを装備、主人公の武器とFbのビームライフルを最低でも3～4段階改造しておく。最初のターン、コウが「熱血」で攻撃し、主人公は急いでガトーに接近。次のターン、味方増援で「激励」を使用できるキャラを出撃させ、主人公に「激励」。あとはコウと主人公がそれぞれ「熱血」で攻撃。以上3回しか攻撃のチャンスはない。シールド防御されたらリセットだ。



◀主人公が「熱血」を持っていない場合、ちょっと厳しいぞ。

▲◀2ターン目には、敵味方の増援が発生する。ここで「激励」を使えるキャラ（ヘレンかミリエラ）を出撃させておこう。主人公の気力を上げるのだ。

PickUp⑮ 51 マシン展開

★ゲアガリングを撃墜するには？

最初の選択肢で「南アタリア」を選べば熟練度＋1。逆に「マーケサズ諸島」を選ぶと－2になる。また、マップ中ビショットを撃墜すればさらに＋1。しかし、ビショットはHP50%以下で撤退するうえ、ゲア・ガリングのHPはなんと42000! ギリギリまで削っても、一撃で21000以上のダメージを与えなくてはならない。最初に「南アタリア」を選んでいる時点で、こちらのユニットはダンバイン系4人、主人公、ウッソ、マーベット、SRXチーム、サイバスターのみ。レベル33以上のショウが気力を150まで上げ、改造した（8～9段階）ハイパーオーラ斬りを「熱血」で攻撃すればなんとかなる（もちろん、ギリギリまで削っておく必要はある）が、そうまでして狙う必要もないだろう。



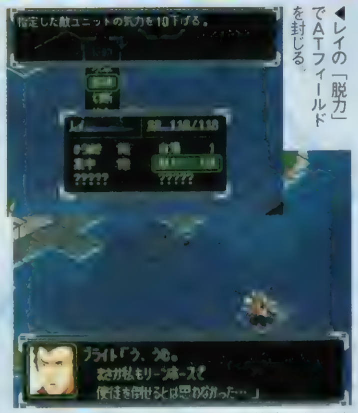
◀撃墜を狙わないならさっさと退却させてしまおう。

▲ビショットを狙わない場合でも、ショウたち4人はビショットと戦闘させておくこと。

PickUp⑯ 52 EOTの島

★トドメはブライトかシンジで

このマップでの敵は使徒1体のみ。この使徒を誰が倒したかで熟練度が変化する。綾波レイなら＋1、ブライトなら＋2だ。レイが持っている「脱力」を使徒に使えば、レイやブライトでも倒すことは簡単。ここは、熟練度を優先させてブライトで倒してしまうことをオススメ。シンジとアスカでギリギリまで削ってやれば、リーンホースJrでも十分撃破できるぞ。ブライトで倒すと、ちょっとおもしろいメッセージがあるので注目だ。なお、シンジで倒した場合、のちの彼のメッセージが多少変化する。今後、前向きなシンジになる可能性が生まれるのだ。EVAを使って行くならシンジで倒してもいいだろう。ちなみに、アスカで倒すことには何のメリットもないので注意。



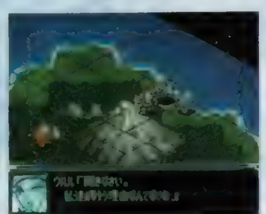
◀レイの「脱力」でATフィールドを封じる。

▲使徒はHP回復を持っているので注意。シンジとアスカでギリギリまで削っておこう。

PickUp⑰ 53 心に念じる、見えない刃 54 黒い超闘士

★恋人を説得するには？

敵は恋人とイルムのみ。主人公がリアル系なら恋人はグルンガスト弐式、スーパー系なら恋人はヒュッケバインMKⅡに乗っている。マップクリアの方法は、①敵を全滅、②主人公と恋人が戦闘→主人公とイルムが戦闘、③恋人を説得の3通り。ここは恋人を説得する③のパターンがオススメだ。ただ、説得しなくても恋人は仲間になるので②のパターンでもOK。絶対やってはいけないことは、恋人イルムの撃墜だ。これをやると熟練度が－1となってしまうぞ。さて、その恋人の説得方法とは、両ルート共通で、主人公と恋人が2回戦闘し、なおかつ恋人のHPを80%以下にすること。これで説得が可能になる。恋人は弱いので、ヘタをすると一撃で撃墜してしまう可能性もある。こちらの攻撃がクリティカルしたらリセットするくらい慎重に。



▶恋人は主人公を攻撃してこない。説得するにもこちらから攻撃する必要あり。



◀とにかく哀しいほど恋人は弱い。倒してしまわないように注意。イルムは無視。

PickUp⑱ 55 瞬間、心、重ねて

★1ターンで使徒を撃破するには？

前のシナリオで、「EVA2体による攻撃」を選択するとこのシナリオとなる。同ターンで2体の使徒を仕留めないとならないのだが、2ターンもあれば楽勝でクリアできる。しかし、熟練度が＋2となる1ターンでのクリアとなると、多少の改造が必要だ。アスカは問題ないが、シンジは「気合」を持っていないのでチト厳しいのだ。あらかじめ、弐号機のソニックグレイブの攻撃力を3000まで、初号機のプログレッシブナイフの攻撃力を3350以上に改造しておこう。最初のプレイヤーフェイズで、シンジとアスカはそれぞれ目の前にいる使徒を上記の武器を使い「熱血」で攻撃（アスカは「気合」をかける）、相手のHPを半分以下にしておく。そして敵のフェイズの反撃でそれぞれを撃破すればOK。



◀同時に倒せなかった場合、ゲームオーバーになるぞ。

▲距離が近いのでポジトロンライフルは使えない。プログレッシブナイフを改造だ。

を通らないとまったく出てこない。しかも、出てくるのはほんのわずかだしね。B：でしょ？ でしょ？ C：だから、俺はVガン見てないから、別にいいって。B：良くないって。ちゃんと全員分の声もあるのに、あの扱いはひどいって。C：それを言ったら、ギャリソンだってそうでしょ。B：ギャリソンはもはやお約束だからイイの。むしろ、ギャリソン出撃シナリオがないと「スパロボ」じゃない！ A：それは間違っているような、あっているような…。B：とにかく、次回作ではもっともっとシュ

キャラクターデーター一覧

今回紹介した範囲で仲間になるキャラの精神コマンドを掲載（編集部調べ）。確認しきれていない「？」は、自分で埋めよう。基本的に、確認しきれてないキャラ＝使えないキャラなので、育てる必要はないけど。

名前	覚えるコマンド						W
葵豹馬	根性（−）	気合（−）	必中（−）	熱血（27）	友情（33）	覚醒（51）	?
明日香麗	偵察（−）	集中（−）	ひらめき(−)	激励（28）	?	?	?
アポリー	根性（−）	集中（8）	?	?	?	?	?
アムロ＝レイ	ひらめき(−)	集中（−）	熱血（23）	てかげん（29）	覚醒（34）	魂（41）	57
アヤ＝コバヤシ	集中（−）	信頼（−）	努力（−）	熱血（−）	激励（34）	補給（43）	?
綾波レイ	ひらめき(−)	自爆（−）	集中（−）	脱力（−）	鉄壁（42）	捨て身（54）	?
イーノ＝アッバーブ	信頼（−）	根性（16）	友情（20）	?	?	?	?
碇シンジ	ひらめき(−)	集中（−）	加速（−）	熱血（−）	覚醒（35）	魂（43）	?
イングラム＝プリスケン	必中（−）	ひらめき(−)	てかげん(−)	熱血（−）	魂（？）	覚醒（？）	?
ウッソ＝エヴィン	集中（−）	信頼（−）	熱血（25）	てかげん（30）	気合（38）	魂（42）	58
エマ＝シーン	努力（−）	集中（9）	ひらめき(−)	熱血（26）	必中（36）	魂（44）	62
エル＝ビアンノ	偵察（−）	ひらめき(−)	信頼（21）	?	?	?	?
エル＝フィノ	幸運（−）	偵察（−）	ひらめき(−)	激励（35）	?	?	?
岡めぐみ	ひらめき(−)	偵察（−）	加速（−）	隠れ身（29）	てかげん（40）	かく乱（47）	?
オデロ＝ヘンリーク	ド根性（−）	必中（18）	?	?	?	?	?
オリファー＝ノイエ	根性（−）	加速（−）	気合（25）	必中（28）	?	?	?
兜甲児	ド根性（−）	必中（14）	鉄壁（20）	熱血（27）	加速（38）	激闘（55）	?
カミーユ＝ビダン	ひらめき(−)	集中（−）	熱血（22）	狙撃（32）	気合（35）	魂（40）	57
キーン＝キッス	ド根性（−）	必中（−）	努力（−）	加速（−）	愛（28）	?	?
北小介	偵察（−）	努力（−）	根性（−）	集中（25）	隠れ身（33）	かく乱（41）	?
銀鈴	集中（−）	ひらめき(−)	幸運（−）	熱血（29）	激励（36）	?	?
草間大作	必中（−）	信頼（−）	気合（−）	努力（25）	熱血（28）	加速（33）	?
クリスチーナ＝マッケンジー	努力（−）	集中（18）	ひらめき(−)	熱血（25）	必中（30）	激励（50）	?
車弁慶	ド根性（−）	気合（−）	努力（−）	必中（−）	友情（39）	かく乱（46）	?
クワトロ＝バジーナ	集中（−）	ひらめき(−)	熱血（24）	覚醒（35）	魂（43）	戦慄（48）	58
ケイト＝ブッシュ	根性（−）	加速（−）	鉄壁（−）	熱血（26）	?	?	?
ケーラ＝スゥ	ひらめき(−)	信頼（−）	ド根性（−）	努力（21）	?	?	?
コウ＝ウラキ	ひらめき(−)	努力（−）	熱血（24）	必中（35）	覚醒（41）	魂（42）	58
剛健一	狙撃（−）	必中（−）	気合（−）	熱血（28）	友情（35）	激励（52）	?
剛大次郎	ド根性（−）	努力（−）	気合（−）	熱血（37）	鉄壁（42）	再動（55）	?
剛日吉	努力（−）	根性（−）	信頼（−）	幸運（−）	ひらめき(−)	期待（58）	?
コニー＝フランシス	根性（−）	ひらめき(−)	幸運（−）	狙撃（−）	熱血（26）	?	?
サウス＝バニング	てかげん(−)	集中（−）	信頼（−）	熱血（27）	狙撃（34）	?	?
シーブック＝アノー	集中（−）	ひらめき(−)	熱血（−）	気合（29）	覚醒（39）	魂（43）	58
シーラ＝ラパーナ	信頼（−）	必中（−）	期待（−）	激励（35）	愛（45）	?	?
式部雅人	ひらめき(−)	熱血（−）	幸運（−）	気合（27）	友情（39）	隠れ身(45)	?
司馬亮	気合（−）	てかげん(−)	熱血（−）	努力（14）	信頼（26）	覚醒（49）	?
ジャック＝キング	根性（−）	必中（−）	ひらめき(−)	熱血（28）	?	?	?
ジュドー＝アーシタ	ド根性（−）	幸運（−）	集中（−）	熱血（29）	友情（35）	魂（39）	56
ジュンコ＝ジェンコ	根性（−）	ひらめき(−)	信頼（−）	熱血（−）	?	?	?
ショウ＝ザマ	集中（−）	ひらめき(−)	てかげん(−)	熱血（−）	気合（35）	魂（39）	61
神宮寺力	ド根性（−）	ひらめき(−)	必中（−）	?	?	?	?

名前	覚えるコマンド						W
神隼人	ひらめき(−)	集中（−）	幸運（14）	てかげん（20）	再動（45）	愛（55）	?
スレッガー＝ロウ	ド根性（−）	鉄壁（8）	信頼（23）	熱血（30）	気合（39）	?	?
惣流＝アスカ＝ラングレー	ひらめき(−)	努力（−）	気合（−）	熱血（−）	必中（32）	魂（41）	?
チャック＝キース	ひらめき(−)	信頼（−）	根性（12）	必中（29）	?	?	?
チャム＝ファウ	幸運（−）	信頼（−）	激励（−）	隠れ身（30）	気合（45）	?	?
デュオ＝マクスウェル	自爆（−）	ひらめき(−)	集中（10）	熱血（？）	必中（33）	魂（42）	59
巴武蔵	気合（−）	ド根性（−）	努力（10）	友情（18）	激励（？）	捨て身(？)	?
流竜馬	根性（−）	必中（10）	気合（16）	熱血（26）	信頼（30）	覚醒（51）	?
浪速十三	必中（−）	狙撃（−）	ひらめき(−)	加速（16）	てかげん（25）	再動（46）	?
南原ちずる	信頼（−）	ひらめき(−)	幸運（−）	集中（23）	愛（45）	補給（56）	?
ニー＝ギブン	ひらめき(−)	集中（−）	加速（−）	愛（−）	熱血（36）	?	?
西川大作	ド根性（−）	気合（−）	努力（−）	鉄壁（21）	熱血（35）	激励（55）	?
ハロ	偵察（−）	ド根性（−）	激励（20）	幸運（35）	脱力（45）	再動（56）	?
ビーチャ＝オレーグ	ひらめき(−)	ド根性（20）	?	?	?	?	?
ひびき洸	ひらめき(−)	根性（−）	集中（−）	熱血（21）	必中（25）	気合（30）	?
ビルギット＝ピリヨ	根性（−）	偵察（−）	ひらめき(−)	気合（32）	熱血（35）	?	?
ファ＝ユイリィ	信頼（−）	幸運（18）	根性（22）	ひらめき(−)	?	?	?
藤原忍	熱血（−）	ド根性（−）	加速（−）	気合（25）	必中（35）	?	?
ブライト＝ノア	根性（−）	信頼（−）	加速（9）	必中（13）	かく乱（30）	激励（45）	?
フランチェスカ＝オハラ	根性（−）	努力（−）	熱血（26）	?	?	?	?
ペギー＝リー	根性（−）	必中（−）	熱血（25）	信頼（31）	?	?	?
ベル＝アール	偵察（−）	根性（−）	集中（25）	鉄壁（32）	激励（36）	脱力（42）	?
ベルナルド＝モンシア	根性（−）	ひらめき(−)	幸運（−）	熱血（30）	?	?	?
ヘレン＝ジャクソン	根性（−）	ひらめき(−)	信頼（−）	激励（−）	?	?	?
ボス	ド根性（−）	自爆（−）	?	?	?	?	?
マーベット＝フィンガーハット	ひらめき(−)	幸運（−）	信頼（−）	必中（18）	熱血（27）	愛（33）	64
マーベル＝フローズン	ひらめき(−)	努力（−）	集中（−）	熱血（30）	気合（34）	?	?
マサキ＝アンドー	集中（−）	ひらめき(−)	幸運（−）	気合（31）	熱血（40）	覚醒（50）	?
マヘリア＝メリル	根性（−）	集中（−）	友情（−）	信頼（25）	熱血（32）	?	?
峰一平	集中（−）	根性（−）	必中（−）	てかげん（29）	気合（42）	覚醒（52）	?
ミリエラ＝カタン	根性（−）	ひらめき(−)	激励（−）	加速（26）	?	?	?
メリー＝キング	偵察（−）	加速（−）	幸運（−）	信頼（−）	狙撃（25）	?	?
モンド＝アガケ	偵察（−）	根性（21）	?	?	?	?	?
結城沙羅	熱血（−）	必中（−）	鉄壁（−）	狙撃（15）	気合（26）	激励（51）	?
ユカ＝マイラス	根性（−）	必中（−）	努力（−）	熱血（−）	?	?	?
弓さやか	ひらめき(−)	信頼（12）	必中（24）	?	?	?	?
ライディース＝F＝ブランシュタイン	集中（−）	必中（−）	気合（−）	加速（26）	魂（39）	戦慄（42）	?
リュウセイ＝ダテ	必中（−）	ひらめき(−)	ド根性（−）	熱血（24）	幸運（30）	魂（40）	?
ルー＝ルカ	偵察（−）	ひらめき(−)	幸運（−）	かく乱（28）	?	?	?
レコア	偵察（−）	気合（14）	ひらめき(10)	?	?	?	?
ロベルト	偵察（−）	集中（9）	根性（11）	?	?	?	?
ロベルト＝ゴメス	偵察（−）	根性（−）	必中（−）	?	?	?	?

たとえばこんな育成法

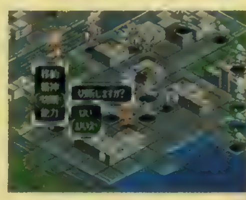
パターンA
今回もできる!!　全滅プレイ

これまでのシリーズと同様、ゲームオーバーになれば資金と経験値を持ち越しでマップの最初からやり直せる。わざと全滅を繰り返せばいくらでも資金は稼げるのだ。特に、特定ターンまでに勝利条件を満たせなかった場合、ゲームオーバーとなるシナリオは狙い目だ。これなら、わざとゲームオーバーになることは難しくない。後半はそういったシナリオが増えるので、資金が不足していると思ったら試してみよう。ただし、稼いでいるシナリオのマップ中に初登場するキャラの場合、ゲームオーバーになってやり直しても、経験値はリセットされるので注意。



パターンB
EVA＋補給装置搭載ユニット

補給ユニットでの「補給」は、補給した量が経験値に関係してくるので、前作のように補給ユニット同士が補給しあっているだけではほとんど経験値は入らない。そこで、EVAの出番だ。EVA系は、アンビリカルケーブルを切ると毎ターンエネルギーが50減ってしまう（S2機関搭載の初号機を除く）。それを毎ターン回復していけばいいのだ。ただし、うっかり補給し忘れるとEVAが少なくなってしまう（E VAはエネルギーが0になると撃墜扱いとなる）可能性もあるので注意しよう。EVA2体＋補給ユニット2体を出撃させれば、2人分の経験値を稼げるぞ。



パターンC
EVA＋テム＝レイの回路

EVAを使った稼ぎ技をもうひとつ。EVA初号機にテム＝レイの回路を装備させ、わざと敵に撃墜される。そして暴走した初号機は敵扱いとなるので、これを倒す。これで、資金を稼ぐことができるぞ。テム＝レイの回路のおかげで初号機の能力値は落ちているし、しかも修理費はたったの10で済む。あまり効率のよい稼ぎとはいえないのだが、前述の全滅技と組み合わせれば、かなり便利だ。ゲームの後半になれば、精神コマンドの「復活」を組みあわせて使うこともできる。ただ、暴走初号機は序盤では脅威。返り討ちにされる可能性もあるので注意しよう。



ラク隊の出番を増やして欲しい！　A：あ、もう最終ページだ　C：シュラク隊の話がオチなんて…。もっと実のある座談会にするって言ってなかったっけ？　A：む。そう言えばそんなことも言った気がする。では、実のある話は次号でやるとしよう。C：え!?　まだやるんですか？　B：もうやめましょうよ。A：まあ、次もあるかどうかはわからんが、もしあったら。C：また急に呼び出すんでしょ？　A：わかってるようだな。では、今回の座談会はこれで解散！

RING of RED
リングオブレッド



ロボット特集の趣旨にのっとり、「AFW(Armored Fighting Walker)」の歴史について徹底分析を行っていくぞ！

PS2 SLG	RING of RED	9月(予) ▶コナミ ▶価格未定 ▶MC2（KB数未定）

鎮まらない戦乱の中で生まれたロボット「AFW」の歴史に迫る！

ゲーム進行の再確認

AFWの設定の話をする前に、ゲーム本編の基本的な流れを再確認しておこう。作戦（戦闘）は基本的に3つの手順で展開し、まずは「部隊編成」で味方AFWと兵士の組み合わせを行うことから始める。「部隊編成」が完了したら次は出撃。「作戦MAP」画面上で味方AFW部隊を動かしていく。この「作戦MAP」で敵AFW部隊と交戦状態に入ると、画面は「戦場MAP」に切り替わり、敵AFWとの直接戦闘となる。こうして「作戦MAP」と「戦場MAP」行き来しつつ、勝利条件を満たすことができれば、次の作戦へと移行していくのだ。

部隊編成



作戦MAP



戦場MAP



次の作戦へ

架空の日本の歴史を描いた戦略SLG『RING of RED』の世界において、戦車になりかわり台頭してきたロボット兵器「AFW」の歴史について詳しく解説しよう。前半パートではAFWの誕生経緯について。世界的な歴史の流れとともに、AFWの開発がどのような形で発足し、実戦配備されるまでにいたったのかをチェック。後半パートでは、本作の物語の舞台となる1964年現在において、AFWの開発を行っているメーカーにスポットを当てるぞ。



▶AFWの登場は、これまでの戦略・戦闘に多大な変化をもたらした。

メインパイロットたちの必殺技を公開

各パイロットにつき最大3種類まで習得することができ、その種類はパイロットごとに異なるのだ。必殺技の使用回数には制限があり、1回の作戦につき何回までと決められている。ただし、パイロットのレベルが上がれば使用回数も増えるのだ。また、必殺技を使用した際には、コックピット内を映したカットイン画像が入るぞ。

ここでは、これまでに紹介したAFWパイロットたちの必殺技を公開していくぞ（ただし、ヴァイツェッカーの目前で新型AFWを奪い去った宿敵、海宝雄の必殺技についてはいまだ不明）。必殺技とは、戦場MAPにおいて使用可能な特殊行動のこと。必殺技は





1 雅美・フォン・ヴァイツェッカーの必殺技
「精密射撃」

通常よりも精密な照準器を使用しての砲撃。その命中率は100%を誇る。さらに、ただ当てるだけにとどまらず装甲の薄い部分を狙っているため、与えるダメージも通常の約1.5倍となる。





ヴァイツェッカーが保有しているその他の必殺技

●即応射撃
武器充填(じゅうてん)ゲージに関係なく砲撃を行う。また、命中率もアップ。

●正拳突き
白兵戦専用の必殺技。攻撃力が高いだけでなく、相手の武器を破壊する効果もある。

「AFW」の誕生経緯を探る!

1939年1月／多脚兵器の開発指令が下される

高い機動力、とくに不整地における走破能力が認められ、戦車に代わる局地戦の主力となったAFW。この兵器の開発に最も早く着手したのは、第二次世界大戦中のドイツ。開発当初のAFWは、実験兵器の1つでしかなかったが、1941年に始まった「独ソ戦」にて、ソ連製戦車との性能差にショックを受けたドイツ軍指導部から「汎用性の高い対戦車兵器」としての期待がかかり始める。これ以降、「次期主力兵器」として、開発が急ピッチで進められることになるのであった。

1943年7月／AFW初の実戦投入「PzKgⅠアーマイゼ」

開発コード「PzKgⅠアーマイゼ」(「アーマイゼ」とは、ドイツ語で「蟻」の意味)。開発は、名門自動車メーカーであるポルシェ社、並びにヘンシェル社が行っていた。複雑な脚部関節の構造がネックとなり、開発計画は当初の計画より大幅に遅れ、最初の試作機の完成は1942年の8月であった。そして1943年7月、チタデレ作戦の山場、クルクス北翼の戦いに投入される(ライメンタル社製88mm砲一門を装備したA型と、同社製20mm機関砲を装備したB型が存在)。丘陵地帯における機動性がおおいに生かされるものと期待されたが、初期不良が多く、撤退時には、追撃してくるソ連軍戦車隊に対する固定砲台として使い捨てにされた。その後、多くの問題点は解消されたが、戦況の悪化にともない生産数も落ち込み、圧倒的な物量を誇る連合軍の前では満足な活躍の場を得られずにいた。

1944年7月／AFWの設計図がついに日本へ上陸

1944年7月、Uボートによって持ち込まれたドイツ製AFWの設計図をきっかけに、日本でのAFW開発はスタートした。当初の開発は、設計図とともに日本に渡ってきた数名の技術者を中心に急ピッチで進行。こうして、わずかな開発期間でドイツ製AFWの縮小コピーである「五式甲脚装甲車」が実用化されるにいたった。1945年には全国に配備されるようになり、1946年のたび重なる本土決戦においては、山岳地帯の多い日本での有用性が再確認される結果をおさめた。

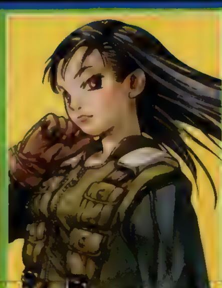
「RING OF RED」世界年表 1939～1945

以下の年表は、1939年1月に多脚兵器開発の指令が下ってから、1945年に入り、AFWが局地戦の主力兵器として確立されたあたりまでを抜粋した内容となっている。なお、赤字で示した箇所の詳細は左記を参照のこと。

年	月	主な出来事
1939	1	[illegible]
	9	・ドイツがポーランドへ侵攻 ・イギリスとフランスがドイツに宣戦布告。第2次世界大戦が勃発
1940	6	・[illegible]を占領。フランス降伏
1941	6	・ドイツがソ連に侵攻
	12	・日本がアメリカに宣戦布告。南北アメリカの日系人が隔離される
1942	8	・アメリカでマンハッタン計画始まる。同時に、軍産学共同の計画として、核戦争下で有効な新型陸戦兵器の開発も開始する(アメリカでのAFW研究開始)
	11	・ソ連、スターリングラードでドイツに反撃開始
1943	7	[illegible]
	9	・イタリア、連合軍に降伏
1944	6	・[illegible]
	7	・[illegible] [illegible]
	8	・[illegible]イツより解放される
	10	・[illegible]連の同盟が消失
	12	・[illegible] ・[illegible]共和国樹立 ・[illegible]リア独立
1945	2	・ソ連、ドイツ国境にて侵攻を停止。東プロシアの工場接収により、多脚兵器のプラントを入手
	3	・アメリカ・イギリス・フランスがドイツ国境に防衛線を展開
	4	・アメリカ、ルーズヴェルト大統領死去。トルーマンが大統領に就任 ・アメリカが沖縄に上陸 ・日本、ドイツの多脚兵器の縮小コピーとして「五式甲脚装甲車」が配属される
	7	・アメリカ原爆実験。残留放射能や電磁パルス下で稼動可能な密閉型多脚兵器がAFWの基本スタイルとなる
	8	・アメリカ、広島と長崎に原爆投下 ・ソ連が日本に宣戦布告 ・日本、首都を東京から松代へと遷都
	9	・ソ連、北海道に上陸作戦。初の多脚兵器同士の対戦。ドイツの多脚兵器を拡大コピーした「ソ連」の「Lre-3」が山岳地帯を制する

2 皆川リョウコの必殺技「即応射撃」





[illegible]る。その際の命中率は、(必[illegible]率×0.5+60)となる。




リョウコが保有しているその他の必殺技

●烈撃突き
白兵戦専用。全必殺技の中でも最上級の攻撃力を誇り、その威力は通常の近接攻撃の2倍。

●牽制(けんせい)射撃
確実に命中する牽制攻撃。この必殺技を受けたAFW部隊は、10秒間移動不能となる。

3 鬼無里謙一の必殺技「回避運動」





[illegible]避できるのは初回の攻撃のみ[illegible]しておかなければならない。





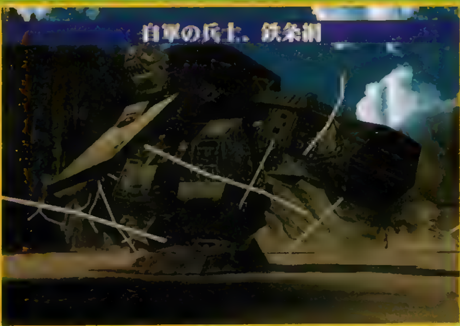
鬼無里が保有しているその他の必殺技

●散布射撃
接近・近距離用の対兵士攻撃。前衛にいる相手兵士すべてに対して砲撃を実行する。

●釘付射撃
散布射撃に加え、砲撃した兵士を後衛に押しやり10秒間移動不能にする効果がある。

南日本軍採用の主要AFWメーカー

ここでは、本作の主人公であるヴァイツェッカーたちが所属する「南日本軍」と、北日本解放戦線「カルマ」のメンバーである一兵たちが機体の供給を受けている主要AFWメーカー３社を紹介しよう。また、各メーカー製のＡＦＷもあわせて紹介。手がけている機種から、メーカーごとのＡＦＷ開発に対する方向性の違いが感じられるはずだ。



▶メーカーが違うので、ヴァイツェッカーたちの機体とは形状が異なる北日本軍のAFW。

AFW奪還任務の重要性とは？

ゲーム冒頭で海宝に強奪されたAFWは１機。では、なぜたった１機のAFWを奪還するのに、ヴァイツェッカーらが搭乗するAFWを４機も投入する必要があったのか？ その理由は、奪われた機体が南日本軍の次期主力AFW候補であったからにほかならない。開発上、南日本軍はかなり深いレベルで技術提携を行ってきた。よって「AFW奪還に失敗＝蓄積してきたAFWのデータが敵対組織の手に渡る」ということを意味する。AFW強奪の目的は不明だが、決して無視することはできないのだ。


北日本軍エースパイロット
海宝 雄

光菱インダストリー（南日本）

南日本最大手。軍部が最も信頼を寄せているメーカー

南日本最大のAFWメーカーで、日本で最初にAFWの開発を始めたメーカー。南日本軍に配備されている機体の大半はここの製品である。1944年にドイツの「ネーベルン社」から派遣された数名の技術者と、「光菱工機」の日本人技術者により開発がスタート。戦況の悪化にともなう物資の欠乏、部品の品質低下にもかかわらず、軍部の全面協力と現場開発者の不眠不休の努力により、実用に耐えうるAFW「五式甲脚装甲車」を短期間で完成させた。1945年の秋には日本全土への配備が完了、同年冬の「オリンピック作戦」で始まった本土決戦ではおおいに活躍した。本土決戦での敗戦により、日本のAFW開発はいったんストップするが、その後の米ソの対立にともない、南日本の再軍備という名目で開発が再開される。その際、社名を「光菱工機」から「光菱インダストリー」に変更している。なお、同社はより詳細な実戦データを得るため「カルマ」へも最新鋭機体を供給している。だが、それらはすべて初期不良機体や設計段階で失敗した実験機である。


甲脚砲 白虎
◀射撃性能に優れ、機動力も高い。ただし、装甲はかなり薄い。


甲脚砲 水狐
▲火力の弱さは否めないが、白兵戦に秀でた機体である。


対甲脚 神夷
▲ことも白兵戦においては無類の強さを発揮するが、遠距離戦は不向きだ。

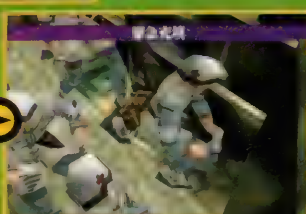
4 ジョン・リスゴーの必殺技「緊急充填」





武器充填ゲージを砲撃可能の状態まで一気に上昇させる。ただし、充填作業に集中するため、いったん移動を停止することになる。





ジョンが保有しているその他の必殺技

●攪乱(かくらん)砲撃
相手の前衛兵士すべてに対して砲撃を実行する。中・遠距離で使用可能となる。

●絨毯(じゅうたん)爆撃
中・遠距離で使用可能。AFWに搭乗していない相手兵士に対して砲撃を実行する。

5 桐野一兵の必殺技「高速移動」





一気に相手との距離を１ランク詰める（遠距離なら中距離まで、近距離なら近接状態に）。その際、搭乗兵士以外は後衛に強制移動。





一兵が保有しているその他の必殺技

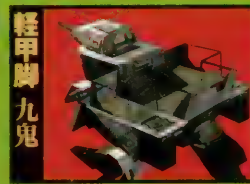
●武器狙い
敵AFWの武器を狙い撃ちする（武器が破壊されると武器充填ゲージは0になる）。

●正拳撃ち
「正拳突き」と同等の効果を持つ。威力1.5倍＋武器破壊効果の白兵戦専用攻撃。

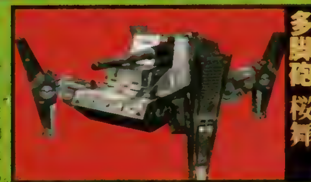
ネーベルン社（ドイツ）

多脚兵器を世に送り出したドイツ最大のAFWメーカー

世界初のAFW「PzKgⅠアーマイゼ」の開発に携わったメーカー。もともと「アーマイゼ」の開発は、「ポルシェ社」と「ヘンシェル社」がメインで行っており、「ネーベルン社」は設計上のネックとなっていた脚部の開発のためにプロジェクトに参加した下請け会社にすぎなかった。開発期間に当初の予定を大幅に上回る4年半を費やし、ついに「アーマイゼ」は完成するが、初の実戦では初期不良の多発により惨敗を喫する。その後、連合軍の圧倒的な物量作戦の前に「アーマイゼ」の活躍の場はなく、ドイツの降伏とともにプロジェクトは幕を閉じる。しかし、プロジェクトとは別に独自のAFWの開発を続けていた「ネーベルン社」は、ドイツが降伏する直前に、完成間近であった試作機の設計図を手に技術者数名を日本の「光菱工機」に派遣していた。こうして「ネーベルン社」は、技術力を実戦にて証明する場を得たのであった。その進んだ設計思想は戦後高く評価され、ドイツ最大のAFWメーカーにまで成長。「光菱インダストリー」とは今もなお業務提携を結んでおり、本作のストーリーの冒頭で強奪されてしまう新型AFWは、「光菱インダストリー」と「ネーベルン社」の共同開発による機体である。ちなみに、「光菱インダストリー」と同じく、「南日本軍」と「カルマ」に機体の供給を行っている。しかし、「カルマ」に供給している機体は、実戦データの収集を目的とした実験機である。



◀一世代前の機体ではあるが、専属パイロットの鬼無里により数々の改造が施されている。それにより、機動力に関しては新鋭機をも凌駕する性能を誇る。



▶アーマイゼ（A型）のコンセプトを色濃く引き継いだ機体。多脚砲にしては軽量である。

GMI社（アメリカ）

大火力&大出力が魅力。大型AFWメーカーのトップ!

もともとは、モーター産業の王と呼ばれるほどの大手自動車メーカーであった。しかし、第二次世界大戦が始まってからは、米軍の主力戦車の生産を請け負うようにもなり、前にもまして莫大な利益を上げるようになった。また、「マンハッタン計画（米原発開発実験）」の一部として開始された、核戦争下でも行動可能な陸上兵器の開発プロジェクトにも参加。これが、アメリカにおけるAFW開発のスタートとなっている。開発当初は、密閉型戦闘室であったが、本来の目的である放射能の遮断に関して不十分であることが判明。そこで、“圧倒的火力を搭載した大型のAFWにより戦場を制圧する”という、じつにアメリカ的な信条に基づき、設計の路線を大幅に変更。この方向性が米軍に高い指示を受け、以後アメリカにおけるAFW開発を先導することとなった。その方向性を最も体現しているのが多脚砲であろう。アメリカ製の多脚砲の特徴は、大口径砲とそれを支える大型シャーシ。それでいて高い機動力を生むための大出力エンジン。多脚砲に関する限りでは、アメリカ、とくにこの「GMI社」が世界をリードしていると認識されている。アメリカの影響下にある南日本には、アメリカ製の旧式AFWが米軍払い下げで数多く流出しており、その一部は「カルマ」にも流れている。また、ジョンが搭乗している「リトル・ジョン」のように、軍部関係には新鋭機や実験機が供給される場合もある。



▲これぞGMI社製AFWの真骨頂。大火力で大出力な大型多脚砲。



▲GMI社の機体らしく、軽甲脚にしては大型でエンジン出力も高い。

6 桐野彩菜の必殺技「武器狙い」





敵AFWの武器（照準）に狙いをつけて砲撃する。実行した時点での命中率が高いほど、武器を破壊できる確率が上昇する。





彩菜が保有しているその他の必殺技

●緊急充填
砲撃終了直後であろうとも、武器充填ゲージを満タンの状態にすることができる。

●攪乱砲撃
相手の前衛兵士すべてに対して砲撃したうえに、強制的に後衛に押しやる効果もある。

7 長谷部純の必殺技「牽制射撃」





確実に命中し、敵AFW部隊を10秒間足止めする効果がある。また、命中率が高ければ、敵AFWの脚の破壊も期待できる。





純が保有しているその他の必殺技

●武器狙い
敵AFWの武器を狙った砲撃（武器破壊中は、照準時の命中率上昇速度が1/2に）。

●回避運動
実行しておくと、敵AFW攻撃を1回のみ必ず回避することができる。

Velvet File
ーヴェルベット ファイルー

PS2 SLG
Velvet File
ーヴェルベット ファイルー

8月（予）	▶ダズ
	▶¥6,800(予)
▶対応周辺機器未定	

東京を占拠したクーデター軍と戦う『ヴェルベット ファイル』。今回は、細部まで凝って作られた要素を、ポイント別に紹介するぞ!!





リアルな世界観を構築する要素を徹底紹介!!

個性豊かなキャラや、モデリングにこだわったバレットが魅力の『ヴェルベット ファイル』（以下『ＶＦ』）。今回は、東京都心をリアルに再現したバトルフィールドを大紹介!! さらに『ＶＦ』の戦闘システムについても解説していくぞ。また、新たに判明した登場キャラの人物関係と、各種バレットもピックアップ。用語解説もあるので、まとめてチェックしよう!!

次世代二足歩行兵器
バレット



現代東京がそのまま

渋谷・夜間

音楽・ファッションなど、流行の発信地・渋谷。しかし、夜には別の顔も見せる…。

常に人通りが絶えることのない渋谷だが、戦闘中のためか人影がまったくない。この街は、雑居ビルが建ち並び、路地も入り組んでいる。そのため、障害物を利用した作戦がメインになるだろう。また、夜間戦闘なので視界が悪く、敵味方とも目標の発見に手間取るかもしれない。手ごわいミッションになりそうだ。







▲▶上はコクピットビューでの演出。夜間戦闘の雰囲気を満喫できるかも!?

『VF』のバトルとは

1 リアルタイムですべての行動が処理される

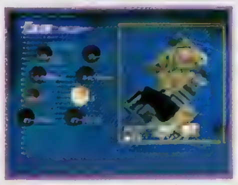
『ＶＦ』の戦闘では、重量の軽い機体から順に行動するようになっている。そして、移動中に敵ユニットと遭遇すると、自動的に攻撃を仕掛けるのだ。どんな移動ルートをとれば有利に攻撃できるかなど、幅広い戦略が必要になる。



▲攻撃を仕掛ける距離で、命中率が変化するぞ。

2 バレットを自由自在にカスタマイズできる！

主力兵器であるバレットのカスタマイズも、もちろん可能だ。バレットの各パーツから武器、さらにはカラーリングまで、いろいろ変更できるぞ。ただし、戦局に合ったカスタマイズをしていかないと、戦闘で不利になるかも!?



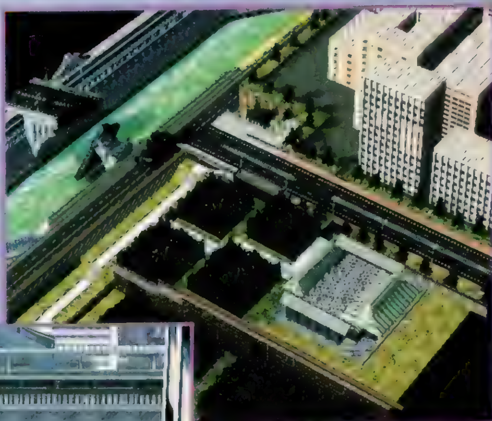
▲ガレージ画面で、バレットのカスタマイズができるぞ。

バトルフィールドに変わる!!

お茶の水

日本医科歯科大学や、明治大学などがある学生の街・お茶の水。神田川にかかる聖橋（ひじりばし）や湯島聖堂など、現実の建造物が再現されている点にも注目。

お茶の水駅（マップ左上）周辺は、川や橋があるため、マップに高低差が存在する。注目したいのが、神田川にかかる聖橋が落ちている点。橋が落ちるイベントなども、用意されているのだろうか？　また湯島聖堂（マップ右下の建物）の周辺には、緑地も多い。他マップとは違った戦略が求められるだろう。





▶神田川に近くなるほど、マップに高低差があるのがわかる。



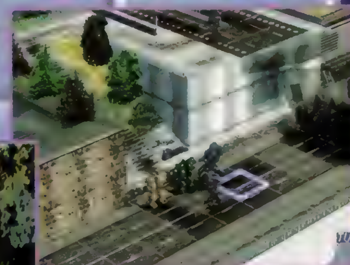
◀湯島聖堂のそばに待機するバレットの部隊。

Check 1　バトルフィールドの高低差を利用した戦略も!!

実在の都市をポリゴンでリアルに再現した『ＶＦ』。地形の起伏なども再現されているので、攻撃や防御時には、地形を活用することが不可欠になってくる。地形の高低によって、射撃ができたりできなかったりするからだ。移動ポイントを決定するときは、地形によって攻撃が制限されないように、注意する必要がある。常に、地形を意識した作戦が要求されるぞ。

▼画面奥を見ると、段差になっているのがわかる。







▶階段を利用して攻撃することも可能だ。

▲写真のように、お茶の水では高低差を利用した戦いが発生!!

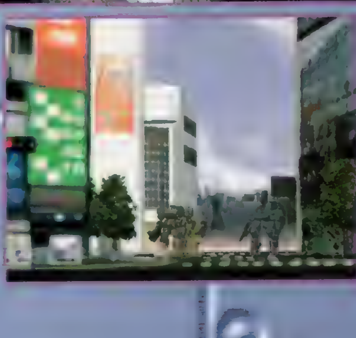
渋谷・昼間

若者の街・渋谷。渋谷駅前にある109や渋谷パークタワーなども、リアルに再現されているのだ。

夜間の渋谷と同じマップだが、昼間のため視界はよさそう。しかし、裏路地なども多く、油断は禁物だ。逆に、相手の裏をかく作戦を立てれば、有利に戦闘を進められるかもしれないぞ。





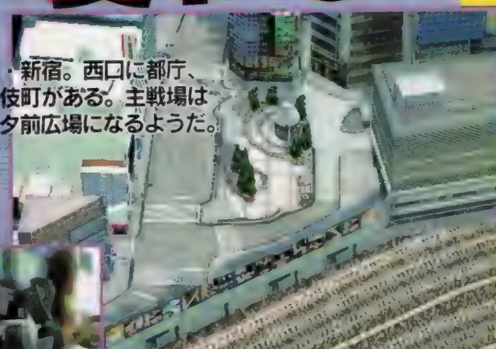


▲▶渋谷駅前の街並み。109などの高層ビルの裏路地に部隊を展開させ、敵をはさみ撃ちして攻撃することもできるのだ。

新宿

眠らない街・新宿。西口に都庁、東口に歌舞伎町がある。主戦場は東口のアルタ前広場になるようだ。

マップ内の半分が新宿駅（マップ右下）のため、実際に行動可能な場所は限られてくる。アルタ前の広場（マップ中央）での戦い方が勝敗を分けるかも。





▶背後には駅前にある有名量販店の看板も!!

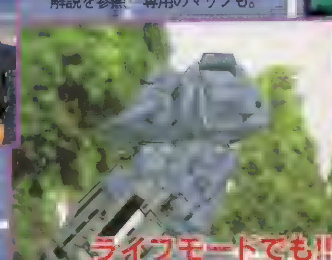
Check 2　この他にもさまざまな場所でバトルが発生!!

『ＶＦ』には、ここで紹介したマップのほかにも、羽田空港やお台場などのマップが用意されている。また、ライフモードでもバラエティに富んだマップで戦うことになるのだ!!



▲羽田空港は、高低差の少ないマップ。

▼ライフモード（詳細は用語解説を参照）専用のマップも。



ストーリー&キャラクター

ここではクーデターのいきさつと、各勢力の相関関係を徹底チェック!!



◀キャラ同士の相性が、チーム内の士気に影響するかも。



主人公・神山が属する城之内製作所、それを指揮する日本政府、そして浦野一等陸佐率いるクーデター軍。おのおのが異なる目的や思想を持ち、それを達成するために壮絶な戦いへ身を投じることになる。こうした物語の背景を知っておけば、ゲームをより深く楽しむことができるぞ。しっかりチェックしておこう。

STORY

次世代陸戦兵器・バレットの本格的な研究がスタートした、近未来の日本。自衛隊を「軍隊」へ脱却させようと、浦野一等陸佐はバレット部隊によるクーデターを敢行した。一方、クーデター軍から逃れた政府首脳陣は、残った自衛隊による総攻撃を計画する。しかし、作戦決行の準備が整うまで、時間を稼ぐ必要があった。そこで日本政府は、城之内製作所のバレットでの陽動を立案。通称〝ヴェルベット作戦〟の幕開けである。



▲都内に突如現れたバレット部隊。クーデター軍による都市制圧が始まった。

城之内製作所

城之内製作所は、バレット開発の権威・城之内巌博士が設立した、バレットの部品工場だ。主人公の神山だけは民間人（「次世代自動車のテストドライバー」の募集広告を見て入社）だが、ほかのメンバーは全員がもと自衛隊員。現在は民間人同様の立場だが、スゴ腕のパイロットぞろいというわけだ。



バレットの先駆者
城之内 巌

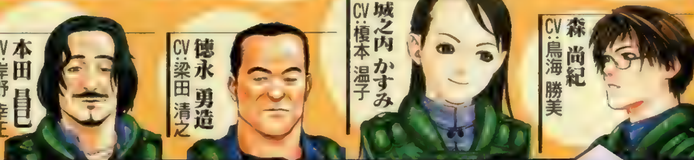


神山 修二 CV:草尾 毅

中谷 陽子 CV:渡辺 美佐

佐伯 和馬 CV:島田 敏

川島 晶 CV:永島 由子
大阪出身。男勝りの行動力と、短絡的かつ直情的な性格を持つ。もとは陸自の三等陸曹。



本田 昌巳 CV:岸野 幸正

徳永 勇造 CV:梁田 清之

城之内 かすみ CV:榎本 温子

森 尚紀 CV:鳥海 勝美

命令　上官　交戦　鎮圧　打倒

日本政府

クーデター軍に国会を占拠されたため、別の場所へ一時的に政府機能を移転。松崎は城之内製作所の部隊をおとりにして、時間を稼ぐことを立案する。



日和見首相
十和田 首相 CV:土師 孝也
若手時代は「カミソリ」の異名をとるほどだったが、現在は優柔不断な言動で「いまいち頼りない総理」と評価される。

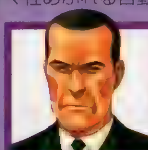


佐伯の上司
松崎 幕僚長 CV:長 克巳

かなりの切れ者
畑中 官房長官 CV:丸山 詠二

クーデター軍

今回のクーデターには、陸上自衛隊の大部分が賛同。浦野の優秀な能力と、カリスマ性あふれる言動にひかれた自衛隊員が集結したのだ。



クーデターの中心人物
浦野 一等陸佐
自衛隊のエリートであり、将来は確実に幕僚長へ昇進したであろう人物。隊内での人望は非常にあつい。



忠実な部下
長塚 一尉 CV:大友 龍三郎

一般兵

「VF」用語解説

●城之内製作所

防衛庁でバレット開発の主任を務めた城之内博士が設立した、バレットの部品工場。お台場にあるため、クーデターの影響を受けることがなかった。

●もと自衛隊員――製作所の人員構成

神山以外の７人は、城之内製作所へ陸上自衛隊からの出向、または条件つきの退官という形で勤務している。いずれもバレット操縦者の「第二次適性試験」不合格になった者たちばかりだが、技術・判断力ともにトップクラスの能力を持っている。中でも本田昌巳は、机上模擬戦で無敗を誇った浦野一等陸佐（当時は三等陸佐）を破ったことがあるほどの実力の持ち主である。

●バレットの生い立ち

1978年に城之内博士が学会に提出した「二足歩行機械の基礎理論」。これは、俊敏な駆動が可能な機械と、それを制御するコンピュータソフトウェアの両立により、人間に近い行動を実現する…というものだ。これこそ、陸戦兵器に革命をもたらした、バレットを生み出すきっかけとなる理論であった。博士がこの理論を提唱した背景には、ロマンチックな説話が伝えられている。〝博士が幼少のころ、車椅子の少女に恋したことがきっかけである〟というものだ。自由に歩き回れる喜びを、誰にでも体験してほしい――バレットは、その兵器としての実用性とは裏腹に、おとぎ話のような理想から生み出されたのかもしれない。だが、城之内博士が求める性能を持つコンピュータは、当時の技術では携帯できる大きさを実現できなかった。理論としては絶賛されたものの、研究費を出すスポンサーは現れなかったのだ。

●二足歩行兵器に関する基礎理論

しばしの沈黙を守っていた城之内博士だが、1981年に突如として、「二足歩行兵器に関する基礎理論」を提唱。自らの研究を兵器開発に応用しようという姿勢に、一部の研究者からは批判が噴出する。だが、この事件よりさかのぼること２カ月前、博士は半年近く行方不明となっている。博士の身に何か起きたのでは――との推測が飛びかった。さらに、城之内が書き上げた研究資料は、防衛庁で簡単な検証を受けたあとで行方知れずとなる。

●GAXシリーズ

1981年の城之内理論をもとに、1983年から次世代陸戦兵器・通称〝ＧＡＸ〟の本格的な研究開発がスタートする。1987年に試作第一号機が完成するが、テスト時に暴走し研究所を壊滅させてしまう。十分な検証をもとに、３年後の1990年に試作２号機が完成。テスト運用では軽快な運動性と高い攻撃力を両立させ、関係者一同が絶賛した。このとき「足の裏を〝そり〟状にする」、「ターボブースト機構の搭載」

次世代兵器"バレット"

クーデターの成功を後押しした二足歩行兵器"バレット"のヒミツに迫る!!




▲▶バレットは、さまざまな武器を装備することも可能。

ここでは、戦場の主力兵器であるバレットを詳しく解説。バレットは標準タイプの機体をベースに、重装重視・機動重視タイプが作られており、ゲーム中で神山たちが搭乗する機体は、J01Mの標準タイプになる。この機体は、城之内博士が独自の設計で作り上げた特別製なのだ。

TYPE:重装重視 -ダマスク-

多彩な火器を搭載できるノワゼットを、「機動重砲兵」というフレーズのもとにモデルチェンジしたダマスク。エンジンの出力をアップさせたが、期待以上の機動力を発揮させることはできなかった。




▲装甲もアップしたため、機動力を失うはめに。

TYPE:機動重視 -スタリナ-

指揮官用機種として開発されたスタリナ。上半身後部に搭載されたサブバッテリーにより、エンジンの電力供給量を減少させている。これにより機動力をアップさせることに成功している。




▲指揮官が搭乗するため、前線には出撃しないかも？



◀サブバッテリーを搭載しているので、シルエットが特徴的。

TYPE:標準タイプ -J01M-



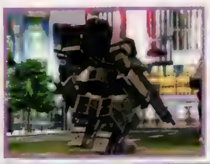
J01シリーズは、城之内博士が開発したオリジナル機体。搭載火器は限られるが、ほかのバレットと比べ、機動力の面で圧倒的に優れている。



▲障害物の多いマップで活躍するぞ。

TYPE:標準タイプ -イントゥリーグ-

1990年に成功したテスト機体をもとに開発された、バレット初の量産機。大きく傾斜した上半身は被弾率を下げているが、量産化時に機動力を犠牲にしている。また本シリーズは、GAXの開発コードを持つため、試作機のシルエットを継承しているのが特徴だ。一番、"バレット"らしい機体といえる。



▶特徴的なシルエットなので、どの角度からでも判別しやすいぞ。



▶重火器を多数搭載できるが、機動力は低め。



◀疾走するイントゥリーグ。戦車並みのスピードも出せるのだ。



などの改良が加えられ、最高速度30km/h（それまではせいぜい15km/h程度）を記録。巨重に似合わぬ機動性を実現し、バレットは次世代の名にふさわしい機動兵器へと生まれ変わったのであった。

●名称の由来

GAX開発で作られた試作2号機は、上半身が極端に前方に突出した特殊な形状だった。ターボブーストで疾走する姿が"弾丸"を連想させたため、2号機をモデルとするGAXシリーズは"バレット"と呼ばれるようになる。その後この名称は定着し、二足歩行兵器を総じて"バレット"と呼ぶようになった。



▲[illegible]

●用途に合わせた重火器

バレットは二足歩行兵器であるため、人間のように左右のグリップで武器を装備することが可能になっている。武器はショットガン、ガトリングガン、グレネードガンなど、人間が使用する武器をバレット用にアレンジしたものを装備する。また、肩にはロケット砲などの対空兵器や対戦車砲、地雷を敷布する地雷発射装置などを装備することも可能となっている。バレットは汎用性にも優れているのだ。

●タイプ別に分類されるバレット

バレットは、開発コンセプト別に大きく5系統に分類される。さらに、標準型をベースとして機動・重装タイプなどにカスタマイズされるのだ。指揮官機（スタリナなど）をのぞいて、バレットは量産を前提として設計されている。

●ノワゼット

機動重視だったGAXシリーズ対し、歩兵と連動できる支援兵器の開発をコンセプトにしたBE-99・ノワゼット。BE-98・ランブラーが高出力エンジンと軽快な駆動系の開発に重点を置いたのに対し、ノワゼットは多様化した搭載火器への対応と、装甲強化を目的として作られた。BE-98の優秀な機動性を犠牲にしたコンセプトに"先祖返り"と揶揄されるが、エンジンと基本フレームの再設計で、優秀なバランスを実現している。

●ライフモード

『VF』には通常のミッション以外にも、パイロットやバレットのレベルアップを行える「ライフモード」がある。ここで鍛えたデータは、対戦モードに移植させることが可能だぞ。

予想図イラスト：ORTAS

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書

「ジオンの系譜」を完全燃焼させるための追加ディスク『攻略指令書』を徹底解析！　これまで未公開だった情報を中心に、収録されている全モードを詳しく紹介していくぞ。さらにリプレイや基礎講座など攻略に役立つデータも満載！　新たな戦いの下準備はこれでバッチリだ。

PS ETC	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書	6.29	▶バンダイ
			▶¥2,800
			▶MC（3ブロック）

選択できるすべてのモードを徹底チェック!!

魅力たっぷりな数多くのデータ、クイズや映像特典など、ファンを満足させるのに十分な要素がみっちり詰まった追加ディスク『攻略指令書』。今回は本作で楽しめる6つのモードをまとめて大紹介！　さらに、データをダウンロードすることによってプレイできる〝攻略指令集〟の中から2本のシナリオをリプレイ形式で攻略するぞ。また、これから『ジオンの系譜』をプレイしようと思っている方に、押さえておきたい重要ポイントをバッチリ網羅した基礎講座もお届け。それぞれ細かくチェックして『ジオンの系譜』をカンペキに遊び尽くそう！





▲▶グラフィックギャラリーでは8点の宣伝用イラストが見られる。こちらも見応え十分だ。

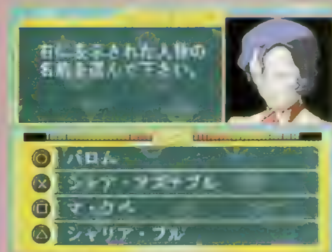
ジオンの系譜クイズ

ゲームはもちろん、原作からの問題も！

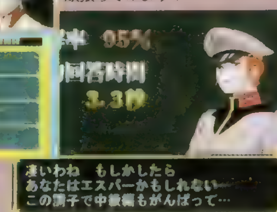
このクイズにはプレイヤーのガンダム知識を問う難問がドッサリ用意されているぞ。1つのモードで出題される問題数は20問。そのうち18問を正解すると、1ランク上のモードがプレイ可能になるのだ。果たしてキミは完全クリアを達成することができるかな？



▲1つのモードをクリアすると新しいモードが追加される。まずは初級編にチャレンジしよう。



▲兵器の型式番号や原作のタイトル、それに出演声優やシルエットで兵器を当てるものなど、問題の種類も多彩！



▼回答するまでの時間にもこだわりたいところ。最初は平均4秒前後で頑張ってみよう！

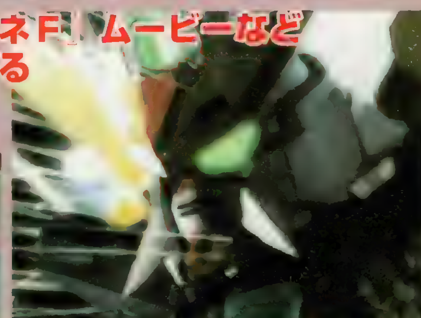
映像特典

攻略法から『GジェネF』ムービーなど3本の映像が楽しめる

このモードに収録されている映像は〝ジオンモード攻略指南〟、〝連邦軍モード最速クリア〟、それに最新作〝『SDガンダムGジェネF』ムービー〟の全3本。攻略映像には初心者から上級者まで参考になる重要ポイントが収録されている。見ておいて損はないぞ。

▼戦略パートでの部隊の配備方法や戦術パートでの戦闘方法などが、実際のプレイ画面を取り込んだ映像で解説される。





▲最新作『SDガンダムGジェネF』のムービーも見応えバッチリ！　まずます発売が待ち遠しくなっちゃう。

これからプレイする方もバッチリ!!

『ジオンの系譜』基礎講座

今年の夏休みを『ジオンの系譜』&『攻略指令書』で過ごそうと思っている初心者に捧ぐ基礎講座。戦いに勝利するために最低でもコレだけは覚えておきたいと思われる重要ポイントをピックアップして解説していくぞ。これらを参考にすれば、苦戦を強いられることはないぞ。〝戦略〟と〝戦術〟に分けて解説していくので、しっかり理解してキミのプレイに役立ててほしい！

戦略



▶兵器の生産や外交など、軍隊全体の運営を行うのが戦略パートだ。

戦術

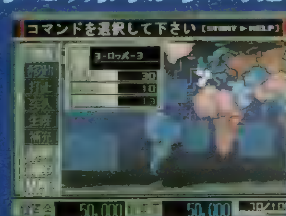


▶戦闘マップ上で部隊を動かし、敵と交戦していくのが戦術パートだ。

戦略編

ポイント1 部隊を効果的に配備

部隊配備の基本となるのは、敵エリアに隣接している自分のエリアに部隊を必ず集めておくということ。配備する部隊数は、隣接しているエリアにいる敵部隊の数と同等か、それ以上が望ましい。そうしないと敵に攻め込まれる心配があるからだ。ただ周囲がすべて自分のエリアなら部隊を配備する必要はない。ただし、地上と宇宙をつなぐ降下ポイントは注意！　突然、地上（または宇宙）から攻め込まれることがあるからだ。地上と宇宙とのつながりは必ず確認しておこう。



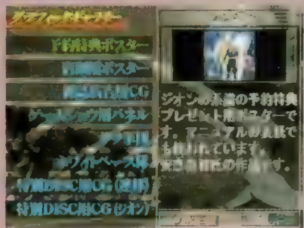
◀敵エリアと隣接していない場所の部隊を移動させ、隣接している最前線に移動させよう。



▶制宙権を確保するまでは、油断しないように！　部隊を配備しておくのがいいぞ。

グラフィックギャラリー 数々のグラフィックを収録

“予約特典ポスター” や “ゲームショウ用パネル” など『ジオンの系譜』の宣伝用に使用された8点の貴重なグラフィックが参照できるモード。各グラフィックには、何に使用されていたのか、という解説も付いているぞ。見覚えのあるグラフィックから、初めて目にするものまで、いろいろあるはず。こちらも見逃せないぞ。



▲見たいグラフィックを選んで決定すると、画面に大きく表示されるぞ。

全音声視聴 ゲーム中のすべてのセリフが聞ける！

このモードでは、敵に攻撃を仕掛けたときや味方同士を隣接させたときに聞けた数々の名ゼリフを自由に視聴できる。条件的に難しいシチュエーションでしか聞けないセリフなどもあったため、本編ですべてのセリフを聞いたという人は少ないはず。でもこのモードを使えば、普通のプレイでは聞けないようなレアなセリフでさえ、いつでも簡単に聞くことができるのだ。

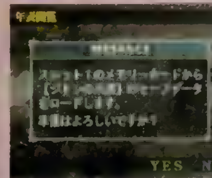


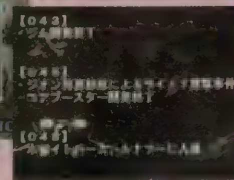
◀好きなセリフを自由に聞くことができるぞ。

年表閲覧 戦いの軌跡を再チェック！

ゲームをクリアすると、1ターン目から戦闘終結までの歴史が表示される。その戦いの歴史を何度でも参照できるというのがこのモードだ。自分の軌跡を再確認し、失敗した行動があったら次のプレイで修正！　そして完璧な戦いの歴史を作り上げよう!!

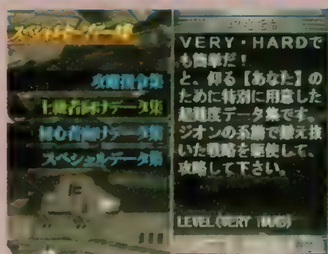
▼人に見せても恥ずかしくないような歴史を刻んでいこう




▲セーブデータを読み込んで年表データを引き出す。

スペシャルセーブデータ集 多彩に設定されたデータが満載 すべての戦いで勝利を目指せ！

ここにはダウンロードしてから活用するデータが収められている。このうち“攻略指令集”の内容は下記参照。“上級者、初心者向けデータ集”には『ジオンの系譜』でプレイできる12の勢力の超難度データ（VERY・HARD以上）と、超簡単データ（VERY・EASY以下）が用意されているぞ。そして“スペシャルデータ集”には全モードと全難易度が選択可能になるデータが収録されている。お好みのデータをダウンロードし、本編ディスクを入れて戦闘開始だ！



▲攻略指令集（20）と初心者＆上級者向けデータ（12+12）で合計44種類もあるのだ！

攻略指令集の全データリスト

データタイトル	勢力	難易度	内容
オデッサの激戦	連邦軍	EASY	史実データ／オデッサを奪還するところから戦いがスタート。まずは地上を完全制圧だ。
ソロモン攻略戦	連邦軍	NORMAL	史実データ／“星一号作戦”を発動するところからスタート。かなりの苦戦を強いられる。
宇宙要塞ア・バオア・クー	連邦軍	HARD	史実データ／ア・バオア・クー戦の直前からスタート。こちらはターン数もキビシイぞ。
ジオンの脅威	連邦軍	NORMAL	所有エリアは連邦軍の本部ジャブローのみ！そこからジオン軍に反撃していく。
ジオン兵器を開発せよ！	連邦軍	NORMAL	ジオン軍側の兵器のみを生産して戦っていく。新兵器を開発することはできない。

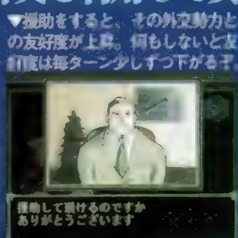
データタイトル	勢力	難易度	内容
オデッサ防衛戦	ジオン軍	EASY	史実データ／オデッサに攻め込んできた連邦軍の大部隊を迎撃する戦い。気を抜くと……。
ソロモン防衛戦	ジオン軍	NORMAL	史実データ／ソロモンに攻め込んできた連邦軍を迎え撃つ。ビグ・ザムを存分に活用だ。
ア・バオア・クー防衛戦	ジオン軍	HARD	史実データ／ア・バオア・クーに攻め込んできた連邦軍を迎え撃つ。短期決戦を念頭に！
連邦の脅威	ジオン軍	NORMAL	所有エリアはジオン本国サイド3のみ。そこから連邦軍に対して戦いを挑んでいくのだ。
連邦兵器を開発せよ！	ジオン軍	NORMAL	連邦軍側の兵器のみを生産して戦っていく。やはり新兵器を開発することはできない。
悪の軍団	ティターンズ(ジャミトフ)	NORMAL	悪事を働いた人物や悪人と思われる人々だけを配下にして地上＆宇宙制覇を目指す。
シロッコの本心？	ティターンズ(シロッコ)	NORMAL	女性キャラのみを配下にして戦う。シロッコが思い描いていたと思われる理想郷が実現！
恐怖！量産ビグ・ザム	新生ジオン	NORMAL	"ビグ・ザム量産の暁"も現実！　ビグ・ザム系の兵器のみ生産可。新兵器の開発は不可。
ギャンはいいものだぁ！	正統ジオン	NORMAL	ギャン系のMSのみ生産可能。人材もキシリアとマ・クベのみという状況で戦っていく。
ニュータイプ全員集合	ネオ・ジオン	NORMAL	すべてのニュータイプキャラを配下に戦いをおこす。シャアの野望は実現するのか……。
ガンダムヒーロー集合！	エゥーゴ	NORMAL	各作品の主人公キャラや善人の方々だけを配下に、正義の国家を作るべく戦っていく。
ジオンの魂【ザク】	デラーズフリート	NORMAL	ザク系の兵器のみ生産可能。自軍もデラーズということで、かなりシブイ戦いが楽しめる。
赤とピンクの戦い	アクシズ	NORMAL	シャア専用の機体のみ生産可能。高性能の機体ばかりだが、駒を揃えるのに苦しみそう。
お色気大作戦！	連邦軍	HARD	ラブラブ・カップル軍団。女性キャラのみの軍隊に、カップルだった男性キャラを追加！
完全なる独裁	ジオン軍	HARD	自軍の人材はギレンのみ！　究極の独裁を目指すギレン総帥の真の"野望"が始まる……!!

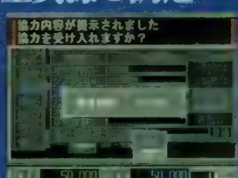
次のページでは“オデッサの激戦” “ギャンはいいのものだぁ！”をリプレイ攻略!!

ポイント2 外交を利用して資金資源を調達

サイド6や木星船団といった外交勢力との友好度を上げると、貿易収入や貿易生産がアップ！　さらに“協力要請”によって資金や資源を調達することもできるようになるのだ。上手に利用して資金や資源を調達しよう。

▼援助をすると、その外交勢力との友好度が上昇。何もしないと友好度は毎ターン少しずつ下がるぞ。

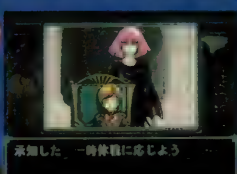




▲友好度を上げ、関係が“良好”以上になると協力要請ができるようになる。資金や資源を調達だ！

●休戦申請の期間は3ターン

自軍を含め3つの勢力が参戦している場合、敵勢力との関係を“親密”にすると休戦申請が可能になる。一方の勢力と休戦している間に、もう一方を叩くという戦法も可能なので余裕があれば実行してみよう。



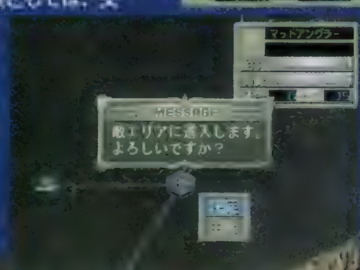
◀ただし休戦状態になっている期間は3ターンのみ。チャンスを逃すな！

ポイント3 “スルー移動”を狙っていこう

スルー移動とは行動設定フェイズ中（戦術パート）に、交戦中のエリアに隣接していて部隊数が0の敵エリアに“進入”し、戦うことなくエリアを獲得してしまうというテクニックだ。これは、敵がこちらのエリアと隣接していないと部隊を配備しない性質があるという盲点をついたもの。注意点としては、交戦中のエリアの戦闘に勝利することと、進入によって制圧するのが同じターンで終了するように調節すること！　進入のほうが早く完了してしまうと、進入した部隊が先のエリアで孤立することになってしまうのだ。ただ、一刻も早く敵特別エリアでの生産を停止させたい場合などは、早めに進入してしまうのも手だ。



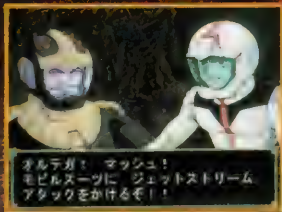
▶隣接していないと敵は部隊を配備しない。



◀交戦中のエリアに隣接する敵エリアに進入！　これで無血で制圧可能。

リプレイ攻略 Part1

オデッサの激戦



連邦軍編の第1部で〝オデッサ作戦〟を実行した直後、75ターン目からスタートする。地上から宇宙に進撃し、敵本国のサイド3まで突き進もう！

STEP 1 周辺エリアの戦況を確認して部隊を配備

●最初から大忙し！ 絶え間なく戦いは続く…

いきなり75ターン目からスタートしたのには大いに戸惑ったが、一年戦争の中でのオデッサ作戦は、このくらいの時期だったのだろうと納得。周囲の戦況を確認して部隊の配備を始める。敵エリアと隣接しているにも関わらず部隊が配備されていない場所（大西洋1と2）があったので、ヨーロッパ3とベルファストの部隊を移動。そしてヨーロッパ1と2の部隊をオデッサに進撃させる。宇宙は戦力的に手を着けられるところはなかったので、とりあえず現状維持。宇宙ではルナ2で6機のガンダムを生産する。



◀オデッサに侵入するのと同時に、オーストラリア、アジアを掌握するため部隊を進軍。



▶宇宙の戦力は不足気味。ガンダムの完成を待つあいだ、ボールを開発&生産して乗り切る。

●シチュエーションバトルが花盛り！



▲インドシナでは「第08MS小隊」の戦いが再現されていた。相手はアプサラスⅡだったが、2回の行動設定フェイズで決着がつく。

アラビア、カザフスタン、インドシナは最初から交戦中になっていて、そこでは「ガンダム」、「ガンダム外伝」、「第08MS小隊」を舞台とする戦闘が再現されていた。それらのエリアの戦力は十分整っていたので負けるはずもなく、一気にアジア方面の占領が終了。このあいだに生産した兵器は地上、宇宙ともコア・ファイターのみ。兵器の輸送用にミデアを生産しようと思ったのだが、アラビアの戦いに3機のミデアが投入されていたので、交戦中に退却させ、それを活用した。

STEP 2 地上の部隊を打ち上げ、決戦に備える

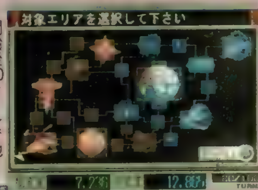
●宇宙がピンチ！ ルナ2をかろうじて死守!!

現状維持と悠長に考えていたのが災いし、宇宙が大ピンチに。敵の大部隊がソロモンからサイド4を経由し、ルナ2の隣接地域まで進軍してきたのだ。もしルナ2を占領されたら生産中のガンダムが消失してしまう！ また、サイド4から地球降下ポイントへ進軍することも考えられたが、幸い各降下ポイントには自軍の戦艦やMSがいて助かったのだ…。



◀ジムに乗ったヤザンの活躍によって危機は去る。

●〝星一号作戦〟発動！ そして最終決戦へ……



▶開始後10ターンで地上を完全に占領。戦場は宇宙へ移行する。



◀ビグ・ザムにはバズーカとサーベルで対抗。コレは基本だろう。

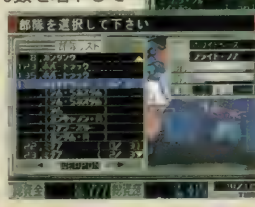
キリマンジャロを占領したあと、ジムとコア・ファイターを打ち上げ、宇宙での戦いに投入。さらにルナ2で生産しまくったガンダムとボールも最前線に送り、宇宙の勢力範囲を手早く拡大していった。そして〝星一号作戦〟を発動！ ソロモンへと部隊を進めていった。ソロモン占領後、どういうわけか敵の手応えがなくなり「敵エリアに侵入しても、敵が迎撃に現れず、そのまま占領！」という場面が何度かあった。敵の部隊数が減少していたせい!? そのおかげで部隊数を減らされることなく進撃でき、ア・バオア・クー、グラナダ、サイド3を占領。一年戦争の幕が降りるのだった。

トドメのワンポイント やっぱり一年戦争はガンダムでしょ！

今回お届けした〝オデッサの激戦〟でも、やはりガンダムのパワーに頼るのが勝利の近道となる。ゲームが始まったら、真っ先に6機のガンダムとホワイトベースを生産！ その後、毎ターン1機ずつ生産し、どんどん数を増やしていこう。ただ、どうしても史実にこだわりたいのなら、ジムとボールだけを生産して戦っていくのもイイかも。70ターンまでの設定が原作のままなので、それを引き継ぐ形でプレイすれば、かなり原作に近い戦いが楽しめるぞ。



▲ガンダムには優秀な人材から順に配属していこう。

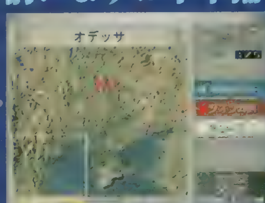


◀原作どおりの戦いを楽しみたいのならホワイトベースを活用しよう!!

戦術編

ポイント1 行動する前にまずは下準備

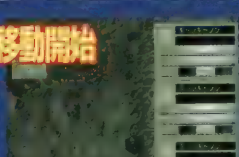
敵エリアに侵入するか敵に侵入されると、戦略フェイズ終了後に行動設定フェイズに移行。画面が局地戦マップに切り替わり戦闘開始となる。戦いになったら、まずスタートボタンを押し、メニューの中のエリアマップを選んで決定だ。このマップでは自軍と敵軍の配置場所が参照できるぞ。これを参照し、大まかな進軍経路を決めてから行動し始めよう。



▲まず部隊の位置や大まかな地形を確認。行動はそれからでも遅くはないぞ。

●部隊をスタックして移動開始

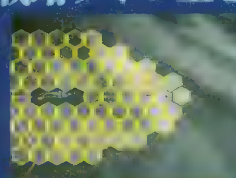
大型兵器（艦船やMAなど）を除く部隊は、最大3つまで同じヘックスに配置可能。これがスタックだ。なるべく同じ部隊だけでスタックして移動しよう。



◀スタックできる部隊は最大3部隊。同じ系統の部隊をスタックしよう。

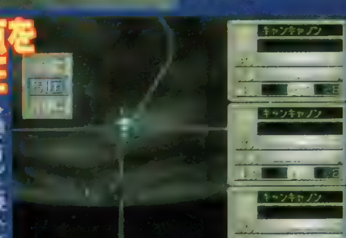
ポイント2 なるべく戦略ライン上を移動

戦略ラインとは拠点と拠点をつなぐ線のこと。これは、いうなればエリアの〝生命線〟といったところ。ここでは補給が受けられたり、移動力が2倍になるなどの効果が得られるぞ。敵に侵入されたときは、なるべく戦略ライン上を移動し、補給を確保しながら敵を撃破していこう。逆に敵エリアに侵入したときは、敵の戦略ラインを分断することが勝利の秘訣となる。ラインを分断するには、拠点を制圧するか、戦略ライン上に部隊を置けばOKだぞ。またエリアの接続ポイントからつながる敵拠点を制圧するか、自軍の拠点からつながる戦略ライン上に自軍の部隊を置くと、ラインの色が自軍の色に変わる。補給は、このような自軍の色の拠点やラインで受けることが可能だ。



◀敵に侵入された場合は、ライン上で得られる効果を最大限に利用し、敵部隊を確実に撃破していこう。

拠点を制圧



▶敵エリアに侵入した場合は、進撃する途中で敵拠点を制圧しよう。

リプレイ攻略 Part2
ギャンはいいものだぁ！

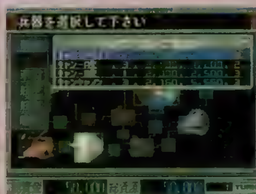


ジオン軍の基本兵器（ユーコン、ガウ、ドップなど）とギャン系MSのみ生産可能という条件下での戦い。キシリアとマ・クベが制覇に乗り出す!!

STEP 1 基本は第三勢力編と同じ！ 最初が肝心だ!!

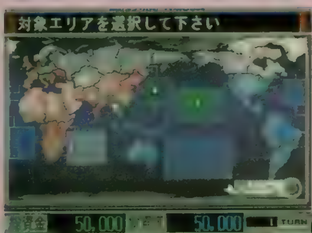
●強さのランクがつかめぬままスタート！

ギャン1機あたりの耐久は160前後で、運動は35前後、ジムⅡやゲルググ系と同ランクかなと兵器リストを見て、大まかな強さを頭に入れてからゲーム開始。このデータには2つの敵勢力が登場するので、おそらく〝第三勢力編〟と形式も同じ。ならば5ターンが経過するまでは敵が攻めてこない……そう勝手に解釈し、5ターン目まで怒濤の進撃を開始。



◀生産できるMSは4種類のギャンのみなのだ

●守り切れそうにないハワイを放棄!?



◀緑が自軍、赤がジオン軍、青が連邦軍。地上では守りづらいハワイを放棄した



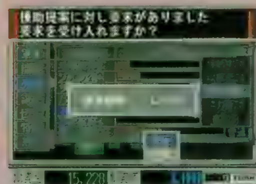
▶宇宙ではフォンブラウンを占領。移動路を確保し、ルナ2を目指して進軍する。

まずは地上での行動について。所持部隊数が少なく、水中戦力も乏しい序盤でハワイを維持するのは困難。そう思ったので手早く引っ越し計画を実行！ 1ターン目にハワイの全部隊を太平洋に侵入させ、そこから〝スルー移動〟によってトリントンを占領。宇宙では、サイド3が非常に邪魔だったが、ジオン軍の本国なのでいきなり攻めることができない。かといってア・バオア・クーを占領すると敵部隊が流出せず、サイド3に敵部隊が溜まってしまうし……。そんなわけでフォンブラウンの占領を決断。なんとか移動路を確保し、ルナ2と制宙権獲得を目指して進軍していった。

STEP 2 資源不足を乗り切り、着実に勢力を拡大

●秘策を多用して部隊数を増大させるが……

1ターンに生産できるMSは1機だけという重大な資源不足に陥る。この危機を乗り切るため、まずは外交勢力の木星船団に頼ることにした。だが友好度を上げる必要があったので、毎回協力してもらうことはできない。そこで今度は「ムサイ後期型からコムサイを分離し、次のターンにコムサイを補充。そのコムサイを再び分離し……」というコムサイ増殖技を使ってみた。もう文句は言ってられない。しばらくはこの2つの方法を使って、部隊数をコツコツ増やしていった。

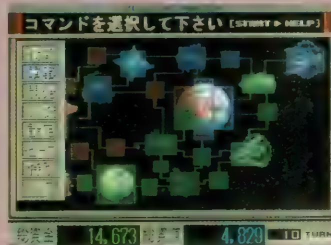


▲資金には困らなかったが、どうにも資源が不足気味。木星船団に資金を援助し、資源を協力してもらう。



◀補充したら、そのターン内に分離させる。コムサイはオトリにも使えるぞ

●宇宙は楽勝ムード、でも地上は大ピンチ！



▲10ターンでルナ2の占領に成功。これで宇宙の連邦軍部隊は一気に数を減らしていった。

キシリアとマ・クベの活躍で、20ターン経過後には制宙権を獲得。その後2人を地上に降ろし、オデッサ、キリマンジャロ、ベルファスト、そしてサイド3を占領し、ジオンを滅亡に追い込んだ。それからは地上戦がメインになったので、ギャンを満載した潜水艦＆グワジン部隊を編成。まずハワイを取り返し、キャリフォルニア、ニューヤークの順に占領。そして最後に残ったジャブローへ大部隊を送り込み、なんとか陥落させることに成功するのだった。

トドメのワンポイント 使える2人は最前列へ配置せよ！

自軍の人材はキシリアとマ・クベのみ。キシリアの乗った兵器が撃破されてしまうとゲームオーバーになってしまうが、それを恐れていては勝利は難しい。2人とも最前線に送って戦わせるのが最良の手。配属先は地上でも宇宙でもOK。手薄な戦場に送り、危機を乗り越えていこう！



◀マ・クベはMS以外の兵器に配属しても強い！

ポイント3 敵部隊に接近する際の注意点

敵エリアに侵入させた自軍部隊より、エリアを守る敵部隊の数が少ないと、敵は拠点の周囲に居座ってしまう。こんなときは安価な部隊を先行させ敵を挑発させよう。主力を先行させると囲まれることがあるので要注意。



▲敵はこちらが一定距離まで接近しないと動かない。安価な部隊を先行させ、敵を挑発しよう。

▼安価な部隊なら撃破されても損害は少なくて済む。その後は動き始めた敵を各個撃破せよ！



●ZOCを利用しよう！

ZOCは2つ以上の部隊に挟まれたヘックスに発生し、そこに敵部隊が入り込むと移動力が大幅に減少する。これを利用して壁を作り、敵の移動を妨げれば耐久力の低い兵器を守ることもできるぞ。



◀安価な兵器を先行させたらZOCを発生させ、敵の突撃を阻止しよう。

ポイント4 攻撃には数多くの部隊を投入！

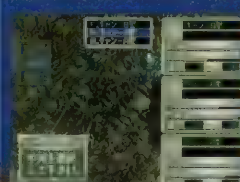
敵部隊に接近したら〝索敵〟を実行しよう。こうすることで敵部隊の正体が判明し、攻撃時の命中率が上昇するぞ。索敵をすると物資を消費するほか、失敗する場合もあるが、実行しておいて損はない。索敵が終了したら、いよいよ敵部隊へ攻撃。攻撃は敵1部隊に対し、6部隊（3部隊をスタックしている場合は最大18部隊になる）で同時攻撃することが可能。敵を倒すには少ない部隊で攻撃するより、多いほうが断然有利。特に強敵を相手にする場合は必ず同時攻撃をすること。



▲確実に撃破したいなら、できるだけ多くの部隊で攻撃しよう。

●傷ついた部隊は後列へ

戦闘によって傷ついた部隊は〝隊列〟のコマンドを実行して後列に移動させよう。こうすれば、部隊の全滅率を低下させることができるぞ。またパイロットを配属した部隊は、前列に移動させることによって、後列の部隊を守ることができるぞ。



◀耐久力をチェックして隊列をチェンジしよう

ARMORED CORE 2



リアルなメカ(AC)のバトルが魅力の3D・ACT『AC2』。今回の紹介では、戦闘の舞台となる火星で依頼される"ミッション"にスポットを当てていくぞ!!

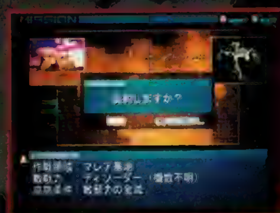
PS2 ACT	アーマード・コア2	7.27（予）	▶フロム・ソフトウェア
			▶¥6,800
		▶MC2（100KB）	

MISSION紹介 レイブン(傭兵)となりさまざまなミッションをこなせ!

『AC2』では、各企業から依頼されるミッションをクリアすることで、成功報酬がもらえる。その報酬で機体の装備をパワーアップさせていくことが重要となる。今回は、公開可能になった5つのミッションを紹介!



◀どのミッションを選択するかは自由。



▲ミッション選択画面では、作戦領域や敵戦力、成功条件をチェック!

ゲームの主な流れ

企業(依頼主)から作戦を依頼される

- ミッション成功
  - ●成功条件を満たす
  - → 報酬をGET
  - → SHOPで新しいパーツを購入してACをパワーアップ
- ミッション失敗
  - ●ACのAPがゼロになる
  - ●作戦領域を離脱する　など
  - → 再チャレンジ!

レクテナ施設夜襲

成功条件：施設およびレクテナ装置の破壊

ジオ社のエネルギー収集施設を襲撃!

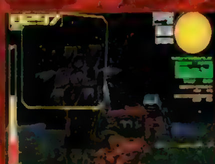


ヘラス平原にある施設を攻撃して、都市へのエネルギー供給を停止し、ジオ社の社会的信用を崩すことを目的とした、エムロード社からの依頼。施設周辺には大型大砲や局地戦闘機が配備されているので、比較的警備の手薄な夜を狙っての襲撃作戦となっている。味方MT部隊とともに施設を完全に破壊せよ!

固定砲台による攻撃の雨!!

▲このジオ・マトリクス社のエネルギー施設を破壊するのだ。





◀▲施設周辺に設置されている、この「レクテナ装置」は太陽光をエネルギーに変換する装置だ。

オススメ装備



レーダーは必須!

対固定砲台用に長距離射撃が可能な武器と、対航空機用にミサイルを装備。夜で視界が悪いので、レーダーも装備しておきたい。



◀レクテナ装置はブレードで破壊しよう。

開発地区救援

成功条件：敵勢力の全滅

次々と出現するディソーダーをせん滅!



バレルド砂漠にあるジオ社の新規開発地区「マレア基地」が、多数のディソーダー（無人4足歩行メカ）によって襲撃を受けている。基地の救援に向かい、すべてのディソーダーを破壊することがミッションの目的だ。基地を守りつつ、次々と出現するディソーダーをせん滅せよ。

▲ACを輸送ヘリからのAC投下デモから、このミッションはスタートする。



▶個々のディソーダーの攻撃力はさほどないが、数が多いのでかなりやっかい。

ディソーダー



▶次々と出現する無人機。大きさの違うタイプが3種類ある。

オブジェクトが破壊されると報酬がマイナスに!

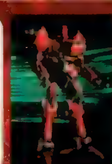

レーダー


重機


コンテナ

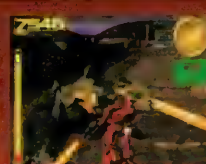
◀基地の各地に配置されているオブジェクトを破壊されないように注意しよう。

オススメ装備



弾切れに注意!

とにかく敵の数が多いので、武器は弾数の多いものを選択する。重量の軽い機体で、上空からのホバリング攻撃が有効だ。



◀弾数制限のないブレードを装備するのも手。

ゲートブリッジ保持

成功条件：敵勢力の全滅

溶岩が流れる高温地帯での戦い

このミッションはＬＣＣ（※）の管理下にある「旧ゲートブリッジ（第一次テラフォーミング時に建造された施設）」を占拠した、ジオ社のＭＴすべてを排除することが目的。なお、施設付近は火山から流出した溶岩によって、非常に高温になっているため、高性能のラジエータが必須。





◀溶岩に落ちると大ダメージを受けるので注意！

◀廃棄された旧施設調査の目的とは――？



◀老朽化していて、橋が崩れる場所があるぞ！

旧施設のため足場の状況はかなり危険

オススメ装備



ラジエータの性能が重要！

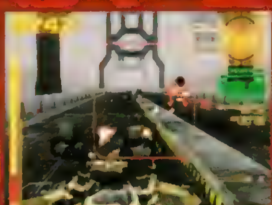
突然足場が崩れる危険があるので、機体は軽量タイプ。フィールド内は高温のため、高性能のラジエータを装備。

地上部隊要撃

成功条件：敵勢力の全滅

敵地上部隊の進攻を阻止せよ

テラナ山脈方面からＬＣＣの地上部隊が「ザングチシティ」へ侵攻しているとの情報を入手したエムロード社は、侵攻ルートである「グレートブリッジ」での要撃作戦を展開。このミッションでは、橋上に集中する敵勢力を迎撃し、地上部隊を全滅させることが目的となるぞ。



▲新ＭＴ部隊が次々と出現するぞ



▲戦闘機によるミサイル攻撃。地上と上空からの同時攻撃がキミを襲う！

時間とともに霧が濃くなる



▶濃厚な霧が発生するため、難易度が上昇。レーダーを確認せよ！

オススメ装備



重量タイプの機体で弾数を重視！

長期戦になるので弾数の多い武器を装備。また、途中で霧が発生するので、高性能のレーダーも装備する。

MT工場鎮圧

成功条件：全ＭＴの破壊

3つのブロックにいる敵MTを全滅！

隕石の落下により発生した特殊な電磁場の影響によって「バンドルＭＴ工場」の無人ＭＴが、誤作動を起こしている。この暴走ＭＴの全機破壊が、ミッションの目的となるぞ。工場内は被害を最小にするために各ブロックが閉鎖されている。ブロック内の敵を全滅すると、ゲートロックが解除されるようになっているぞ。



▲暴走ＭＴは試験機のため武装は弱い。一機残らず撃破せよ！



▼ブレードを使えば一撃で破壊することもできるぞ。

各ブロックを順番に攻略



◀ＭＴをすべて破壊すると、次のブロックへ続くゲートの扉が開く。

オススメ装備



バランス重視の機体で挑め！

基本的に、狭いブロック内での戦いになる。機体のセッティングは攻防ともにバランスの取れたタイプで。

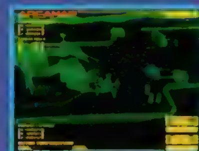
※）企業中央委員会の略称。火星に進出した企業を監督するための政府機関。

『AC2』その他の新情報

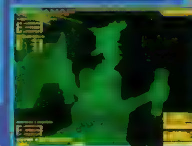
「ＡＣ２」でパワーアップ＆追加された要素を紹介。これらの要素が加わったことで、よりプレイしやすくなっているぞ。

マップ画面表示

スタートボタンを押すことでマップ画面が表示される。地形の情報が前作よりもかなり詳しく確認できるようになっているぞ。



▼ＡＣもちゃんと表示されるようになった。



▲Ｌ１・Ｒ１ボタンでマップの拡大縮小も可能だ。

パラメータ数値

ガレージのＡＣセッティング画面で、パーツ変更時に上下するパラメータの変化が表示される。



◀左下の囲みを見てパラメータの変化を確認



SDガンダム G GENERATION-F

PS SLG
SDガンダム GGENERATION-F

83
▶バンダイ
▶¥7,800(3枚+1枚)
▶MC(ブロック数未定)

大きな進歩を遂げた、『GジェネF』の新要素をピックアップしてお伝えするぞ!

『GジェネF』の新要素を総ざらい!



Wガンダム ゼロカスタム

夏出撃に向け開発順調!

幅広いファン層に圧倒的な人気を誇る「ガンダム」シリーズ。その魅力をふんだんに盛り込んだ『Gジェネ』の最新作が、今夏発売に備えて順調に開発が進んでいる。SDながら、原作のイメージを忠実に再現したシナリオと迫力のビジュアル、キャラクターの表情や名セリフを余すことなく再現したカットインが大幅に増えている。今回は最新作の新要素をおさらいするとともに、新着画面をお届けしよう。





SDサイズとは思えない迫力のビジュアル!

◀デフォルメされているものの、この迫力はファン感涙もの。今にも声が聞こえてきそうだ!

NEW FACTOR 1 前作を大幅に上回るボリューム!





カットインの総数も大幅アップ!

MSとキャラクターの魅力が相まってこそ燃える戦闘シーン! カットインが効果的に挿入され、戦闘を盛り上げてくれる。

基本システムや『Gジェネ』らしさをそのままに進化し続けてきた同シリーズだが、『GジェネF』はまれにみるパワーアップを遂げた。シリーズの収録作品数、登場ユニット数が大幅に増え、それに伴いカットインなども数多く追加! 究極のガンダムワールドが楽しめるぞ。

見よ! この圧倒的なスケールアップを!

迫力のムービーも見逃せない!



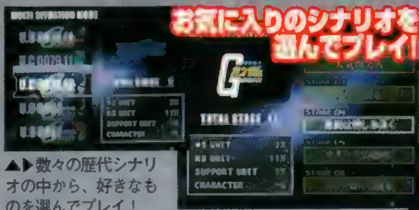
	Gジェネ ZERO	GジェネF
収録作品数	30作品	38作品
登場ユニット数	760体以上	1000体以上

THE NEW FACTOR of

NEW FACTOR 2 3つのゲームモードで遊びの幅がグ～ンと広がる!

NEW マルチシチュエーションモード

好きなシナリオ(作品)を選んでプレイすることができるモード。そのステージ数は100以上にも及ぶ。育てたユニットを他のシナリオへ持ち越してプレイすることもできるぞ。



▲▶数々の歴代シナリオの中から、好きなものを選んでプレイ!

NEW ミッショナブルモード

モード名からも想像がつくように、特定の条件が設定されたミッションをクリアしていくモード。このため、力押しの戦いだけでなく、戦略性も問われることになるぞ。ゲーム画面など、モードの詳細はまだ不明だが、「GジェネF」を彩るモードになるのは確実だろう。

バトルマッチモード

ステージと陣営を選んで、対4軍(人またはCOM)との戦いが楽しめるモード。このモードは前作にもあったので、なじみ深い人も多いだろう。データロードすることで、育てたユニットを持ち越してプレイできるため、友だちと鍛え上げたユニット同士を戦わせることも可能。これは最高に楽しめるぞ!!

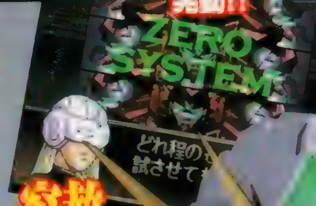
NEW ガンダムファイトモード

自分が育てた機体を1体選び、COM相手に戦い抜く"力対力"真っ向勝負のバトルモード。勝負の結果によってランク付けされ、そのランクに応じたオプションパーツを入手することができる。COMには選りすぐりのMSとキャラクターが登場するので、一筋縄では勝ち残ることができないぞ!





◀勝ち残るとレアなオプションパーツがゲットできる。これは貴重だ!



対10キャラ(COM)相手に11ターンの生き残りバトル!

◀自分1体に対してCOM10体が入り乱れて壮絶バトル! ターン制限があるため、効率よく戦うことが重要になってくるぞ!!



イベント戦闘画面を一挙大量公開!!

「ガンダム」シリーズには登場する名シーン、名セリフを忠実に再現したのが、右の写真にあるイベント戦闘シーンだ。キャラクター同士の会話など、特殊な条件下のもとで発生するイベント戦闘は、それぞれのガンダムシリーズにまつわる印象的な部分を抜粋した、ファン陶酔の究極シーンといえるだろう。



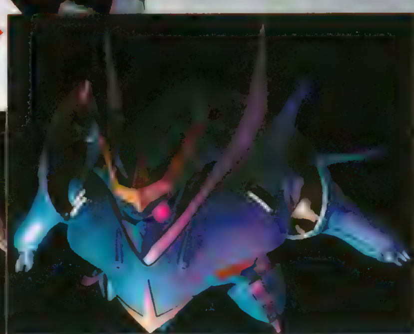
キャッチ! 新たなMS画面を入手!!

今号も、続々と最新MS情報をキャッチ! 今回は新たにエルメスの後継機にあたる「プロトタイプキュベレイ」と、異形を放つ悪魔の機体「デビルガンダム」をベースとした「デビルガンダムJr.」がオリジナルMSとして登場することが判明! この新機体にどのキャラが搭乗し、どんな活躍を見せてくれるのか、今からワクワクするよね! 期待して待とう。

プロトタイプキュベレイ

▶キュベレイはエルメスをコンセプトに設計された機体だけあってイメージぴったり! これはマニア心をくすぐる。





◀DC細胞によって究極の自己再生機能を持った悪魔のガンダム。Jr.といえど、そこはかとない不気味さが漂う。

デビルガンダムJr.

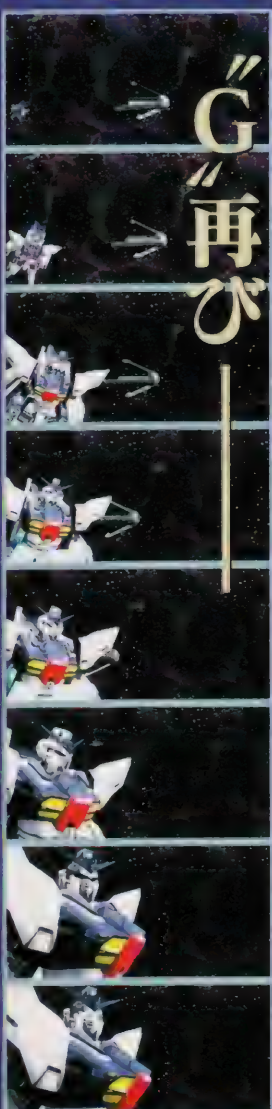
G GENERATION-F

G-SAVIOUR

ガンダム生誕20周年を記念して、ハリウッドで昨年制作された実写映像作品「Gセイバー」。この「Gセイバー」が、PS2用のアクションシューティングゲームとして登場するぞ！　第1報となる今回は、ゲームのストーリーとシステムを詳しく紹介しよう。

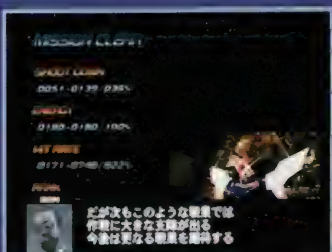
PS2	STG	Gセイバー	夏予定	▶サンライズインタラクティブ
				▶¥7,800
				▶MC2（KB数未定）

白き巨人がPS2の宇宙を駆ける!!



“G”再び——

このゲームは、本編「Gセイバー」の1年後の世界を舞台に、新主人公リードが活躍するアクションSTGだ。登場するモビルスーツ（以下MS）はすべてポリゴンで構成され、そのリアルな造形とアクションは本家サンライズならではのものに仕上がっているぞ。また、簡単な操作で多彩なアクションが楽しめるように操作系も工夫されているので、ロボット好きのゲーム初心者でもOK！　ナレーションも英語音声十日本語字幕と、すべてにこだわったゲームなのだ。



◀ゲームはミッション（面）クリア型で、全8ステージを予定。各面の終了時には戦果が表示され、上官からコメントをもらうことになる。



▶ゲーム中は画面左下のレーダーを頼りに、ターゲットを求めて広大な戦場を駆け抜けるのだ！

◀各面の合間にはシネスコ型のリアルタイム演出が挿入され、雰囲気を盛り上げてくれる。

Check! 本編「Gセイバー」とは?

本編「Gセイバー」は、アメリカでTV放映用に制作された、言わば実写版「ガンダム」とも言うべき作品。「Vガンダム」の70年後の世界を舞台に、スペースコロニー“サイド・ガイア”侵略を狙う“地球議会軍”と、それに対抗する組織“イルミナーティ”の戦いを描いている。なお、PS2版には特典として、この本編「Gセイバー」のプレミアムプロモーション映像が収録されているぞ！　20分以上ものボリュームを誇るこの特典映像を見れば、本編をバッチリ理解することができるのだ。





本編主人公
マーク・カラン

◀中央の人物が、主人公たちと敵対する地球議会軍のガーノー総督。



▼Gセイバーは、イルミナーティの技術集団“セイバーチーム”が開発したMS。





『Gセイバー』の3大ポイントを紹介！

GAME STORY 本編の1年後の世界が舞台

宇宙世紀223年冬、議会軍ガーノー総督を中心とした軍事圧力を退けた“サイド・ガイア”は、サイド8として独立自治権を獲得。同じころ、ガーノー総督の腹心バイス准将は軍事政権樹立のために、非人道的な戦力増強計画を推し進めていた。イルミナーディは議会軍のこの計画を阻止するため、“ライトニング部隊”に出撃命令を下す。その中には、数少ないMS地上運用の経験者として抜擢されたリード・フィックスの姿があった……。



このゲームでは、敵との距離によって武器のビームライフルとサーベルが自動的に切り替わるなど、遊びやすさに気が配られている。もちろん、それだけではなくゲームとしてのおもしろさも追求されているぞ。以下に現在判明している情報の中から、注目すべき3つのポイントを紹介しよう。どれも「Gセイバー」ならではのものだ。



▲敵が一定の距離まで近づくと、自動的に照準がロックされる。このシステムのおかげで、移動しながらの攻撃もラクラク！

1.V.A.S. バリアブル・アングル・システム 自由自在なカメラアングル！

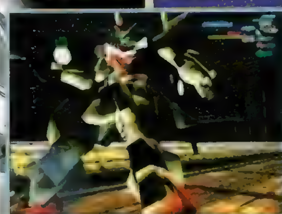




◀▼アニメさながらのカメラアングルで、MSを映し出す！

このゲームでは、戦闘中でもプレイヤーが自由にカメラアングルを変更することができる。これにより、アニメさながらの空中戦を自分の手で演出することが可能なのだ！　さらに、視点を変更することで死角にいる敵を発見し、攻撃するといった使い方もできるぞ。また、視点変更によって自機が視界をふさいでしまう場合は、機体を半透明にできる仕組みになっている。

2.S.A.M. スーパー・アニメーショナル・モーション リアルでなめらかなMSの動き



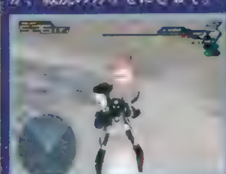


◀▼バーニアを使った“ふんばり”やシールド防御も完全再現。

PS2の美しいグラフィックに加えて、「Gセイバー」は緻密なモーションパターンにより、MSが驚くほどリアルに動く。このリアリティのある動きが可能なのは、20年以上もMSを描き続けてきた老舗サンライズの技術力があればこそ！　まさに職人芸ともいえる技術により、プレイヤーは本当にMSを動かしているような臨場感を味わうことができるぞ。

3.C.M.A. サーカス・モーション・アタック ボタン1つで華麗な攻撃が炸裂！





◀▼S.M.A.や必殺技の使い方が、戦況のカギをにぎるぞ。

『Gセイバー』では、通常攻撃や“スーパーウェポン”と呼ばれる必殺技のほかに、“S.M.A.”という特殊な攻撃方法が用意されている。これは複数の敵に囲まれたときなどに、緊急回避＆多数の敵機への反撃を、ボタン1つで行うというもの。まるでサーカスのような、華麗でアクロバティックなアクションを、簡単に繰り出せるのだ。

登場MSは全15体以上!!

このゲームでは、歴代の「ガンダム」のメカデザインを手がけた大河原邦男氏がMSのデザインを担当している。今のところゲーム中には、15体以上のMSが登場予定だ。そのうち何体かは、ゲームが進むとプレイヤーが自由に選んで搭乗できるようになるぞ。



G3セイバー

▲Jセイバーで採用された新技術をもとに、Gセイバーを再構築した最新鋭のMS。



Jセイバー

▼“セイバーシリーズ”10番目のMS。次世代の新技術が投入されている。



ブグ

▲議会軍の主力MS。ザクを思わせる、グリーンのカラーが渋い機体だ。

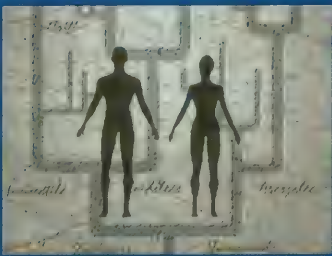


Gセイバー

▶“セイバーシリーズ”7番目の機体で、作戦に応じてさまざまな追加装備が可能。ちなみにこれは宇宙戦仕様。

"ゾイド"新世代

時を超え PSでよみがえる 鉄の獣たち

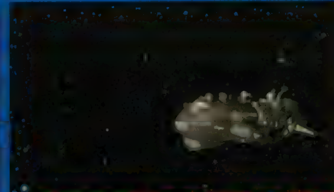












OPムービーは あのGAINAXが製作!!

ZOIDS

■トミー ■10月予定 ■SLG ■価格未定 ■MC（3ブロック）

不朽の名作玩具"ゾイド"が30年という長い年月を経てPSで衝撃的に復活！第一報となる今回は、ストーリーやシステムに迫るとともに「ゾイド」の歴史をひも解いていこう。

オモチャと同じゾイドが50体以上登場!!

1970年代に一世を風靡し、今だに根強いファンを持つ、組立式玩具"ゾイド"。現在、TVアニメも大人気放映中だが、本作は初期シリーズの設定をベースに制作された戦略SLGだ。人気の高いゾイドが50体以上も収録されているので、お目当てのゾイドにもきっとめぐり会えるハズ！

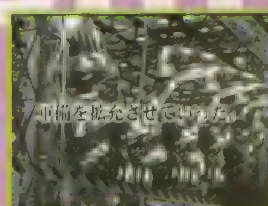




◀▲ゾイドファンならずとも、そのメカっぽい外見にホレボレ。この2体のほかにも多くのゾイドが所せましと暴れまくるぞ！

◆金属生命体「ゾイド」誕生◆

地球人類が恒星間航行を実現し始めた時代。金属イオン濃度が高い惑星ゾイドの海の生命は、爬虫類型、昆虫型などの金属細胞を持つ生物「ゾイド」へと進化をとげていた。そして惑星ゾイドでは大陸を二分する帝国と共和国の対立が始まる。両陣営はゾイドを主力兵器にするため、地球人の技術を借りて「メカ生体ゾイド」へと発展させた。ここから帝国と共和国の果てしない戦いの歴史が始まる…。



ますます広がる ZOIDSワールド

30年以上も前に、初代が発売された組立式玩具「ゾイド」。現在もより近未来的なフォルムに進化した新作がリリースされ続けていると共に、「ゾイド」の世界観を生かしたTVアニメやコミックスなども展開中なのだ！



▶初代から変わることなく人気を維持している"ゴジュラス"。

そもそも"ゾイド"とは？

トミーが30年以上も前から販売し続けている、息の長い組立式玩具。恐竜や昆虫、野生動物などをモチーフにした外見と、魅力的な背景設定で世代を超えてファンを魅了し続けている。99年秋から放映されているTVアニメと、発売されている玩具とは、設定のみを共有する別作品なので注意しよう。





▲「ゾイド」はすべてのシリーズに標準でゼンマイモーターが付属し、[illegible]アクションを[illegible]する。

◀[illegible]ケージは、シリーズを通して[illegible]。写真は"コマンドウルフ"。

SYSTEM
コレが『ゾイド』の基本システムだ!!

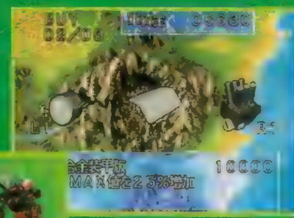
ここでは、ゲームの流れとともに基本システムを紹介していこう。まずは、タイトル画面で自軍を選ぶ。次に、出撃部隊を編成してSLGモードへ。各ミッションをクリアすると、評価内容に応じた軍資金をゲットできるぞ。その後は、手に入れた軍資金で自軍を少しずつ強化していくのだ。



▲3D視点のバトル！　基本的に1対1で戦い、どちらかが倒れるまで続くぞ。

ZOIDS CHECK キミだけのオリジナルゾイドを作ろう!

プレイヤーはゾイドを自由にカスタマイズしてオリジナルのゾイドを作れるぞ。改造は、ショップで買うか敵を倒して入手したパーツを付け替えて行う。ゾイドを改造することでHPのMAX値を増やしたり、武器の命中精度をUPさせることができるのだ。


▲手に入れた軍資金で、好みのパーツを買おう。


◀研究所で強化改造を行えば、戦闘中のゾイドの外見も変化！

HOW TO PLAY

START
★対立する2つの軍、どっちを選ぶ?

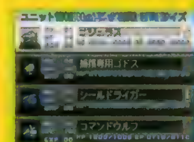
このゲームでは、対立する共和国と帝国のそれぞれの立場からストーリーを楽しむことができる。どちらを選択しても初期戦力の差はほとんどないので好みで選ぼう。ちなみに、両軍のイメージカラーは共和国軍がブルー、帝国軍がレッドとなっているぞ。

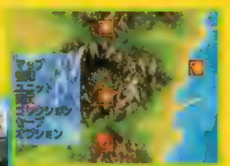


▶まったく視点が異なる2つのシナリオをプレイできるぞ。

インターミッション
★出撃する部隊を編成しよう!

ミッションの簡単な説明を聞いたあと、いよいよ出撃部隊の編成へ。ここでは、ユニットごとの細かい情報を見たり、回復アイテムの購入などができる。




◀▲名前の横にアイコンが付いているユニットは、各部隊の隊長なのだ。

SLGモード
★リアルなゾイド同士の熱き戦い!!

戦闘は、ヘックス単位に区切られたマップ上で展開する。このとき、敵に隣接して戦闘コマンドを実行するとバトル画面に切りかわるぞ。ちなみに、SLGモードではターン制が採用されているが、1ターンにつき1部隊しか行動できないので、慎重に！


▶部隊の隊長がやられてしまうと、その部隊は戦線離脱してしまう。

ZOIDS CHECK 敵国のゾイドが自軍のモノに!?

「お気に入りのゾイドが敵軍にいた!?」なんてことがあっても大丈夫。なんと、ユニットの中には敵ゾイドを捕らえることが可能な「捕獲専用ゾイド」がいるのだ。ただし、捕獲専用ゾイドは弱いのでほかのユニットで守ってあげる必要があるぞ。



▶やった！　捕獲装置が作動して敵軍のゾイドを見事、ゲットしたぞ!!

ZOIDS CHECK 攻撃の手段も多種多彩なのだ!!

ゾイドが持つ攻撃方法は、弾数制限のあるものや、エネルギーを消費する攻撃などさまざま。さらに、各攻撃ごとに命中率やクリティカル率が設定されているぞ。


▲ユニットごとに、複数の攻撃手段を持っている。


▲サラマンダーの「火炎放射器」で敵を状態異常に！

▼アイアンコングが放つ広範囲攻撃は複数の敵を同時に攻撃できるうえ、威力絶大！



ゾイド情報はココでキャッチ!!

ゾイドの情報をいち早く知りたいなら下記のURLにアクセスしてみよう!!



■http://www.tomy.co.jp/zoids/

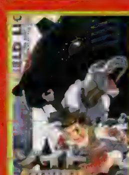
PICK UP!! TVアニメ『ゾイド』

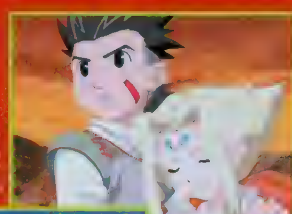
STORY

帝国と共和国が対立を続ける惑星Zi。少年バンは、かつて繰り広げられていた戦争で兵器として使われていた金属生命体ゾイドを、偶然砂漠で発見する。その後、理由もわからぬまま、帝国と共和国の両方から追われることになったバンは、帝国と共和国、そしてゾイドの秘密のカギを握るといわれている「ゾイド・イブ」を求めて放浪の旅に出るのだった。ゾイド・シールドライガーと共に……。


バン
フィーネと共に、ゾイド・イブを求めて旅をする主人公。


リューネ
砂漠の遺跡にゾイド・ジークとともに封印されていた少女







■ゾイド1～4
■ポニーキャニオン
■レンタル専用
■PCVE-71147
■PCVE-71148
■PCVE-71149
■PCVE-71150


PlayStation
Dreamcast
TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION
2000.7.19 WED IN STORE
トゥームレイダー4:ラスト レベレーション
プレイステーション版・ドリームキャスト版 標準価格5,800円(税別)
TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION © AND TM CORE DESIGN LIMITED 1999-2000. ©1999-2000 EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.
Published under license by CAPCOM CO., LTD.
EIDOS
CORE



PlayStation 2
2040年、レースの舞台はついに空へ！
フレースヴェルグ
PS2
PS2だから実現した、自由で立体的な飛行。
車でも、ただの飛行機でも味わえない。奇跡の飛翔感がここにある！
“プレイステーション 2”専用ソフト
近未来フライトレースゲーム
2000年6月22日発売 標準価格6,800円(税別)
HRéSVELGR
FORMULA HIGHPOWERED
フレースヴェルグ
超速の翼が、
世界を変える。



今までなかった、いまだかつてないレースゲームへ。
豪華賞品を手に入れろ!!
TIME ATTACK CAMPAIGN
フレースヴェルグ タイムアタックキャンペーン
本製品のタイムアタックでコース1：マスター（WoodstockPLANES：Mst TaKaRa-BuNe）を走り、三周回ったレコードタイムを送って下さい。
車種の指定はありません。一人で複数応募された場合、最も良いレコード一つだけを有効とさせていただきます。
■賞品
優勝：「ガストミレニアムボックス　グレードA」
ガストPlayStationソフト10種類と、フィギュア・テレカ・グッズなど総額15万円相当のバラエティーボックス。
二位＆三位：「ガストミレニアムボックス　グレードB」
ガストPlayStationソフト10種類セット。
四位～三十位「フレースヴェルグ　特製オリジナルグッズ」
■応募方法
官製ハガキまたは製品同梱のアンケートハガキに、レコードタイムと使用チーム、住所・氏名・電話番号を明記して、下記住所までお送りください。（レコードの証明のため、上位の方には、後日改めてプレイの一部始終を録画したビデオテープ（VHS）を送っていただきます。プレイの際には、必ず録画していただきますようお願
●宛先　〒380-0824　長野県長野市南石堂町1293
株式会社ガスト「タイムアタックキャンペーン係」
株式会社ガスト
〒380-0824　長野県長野市南石堂町1293　TEL 026(224)8300
©GUST CO.,LTD.2000


PlayStation
悠久キャラ42名、新入学！
「悠久学園」、この夏始業。
歴代のキャラたちが大集合！
恋あり、ケンカありのドタバタ学園生活が展開する
スペシャルバージョン!!
それではみんな、起立、礼。
8月24日(木)発売予定
日直(ルーティ アルベルト)
アレフとマリアはじつは
OKであう！
Perpetual Suite
悠久組曲
All Star Project
プレイステーション版 アドベンチャーゲーム 予価5,800円(税別)
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©2000 Starlight Marry／Media Works Inc.
"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
7月発売の「ハッピィサルベージ」同梱
"お宝ディスク"に悠久の特製データ収録決定!!（ミニゲーム、ボイス付きキャラ紹介）



暖かな日差しが眩しい朝——目が覚めると、今日も新しい一日が始まる。
何気なく過ぎる日常の中でめぐり会う、新しい毎日と、新しい出会い。
さっき私の横を過ぎていったのはきっと、
——きっと、私の初恋。
私の憧れと、あなたの・・・。
PlayStation
青春の幻影は、きっとそこにある——。
キミに
れんあい シミュレーション
Steady
キミにステディ
プレイステーション用
マルチエンディング恋愛シミュレーションゲーム「キミにSteady」
お待たせ！発売日決定です！
2000年9月28日発売！
予価¥5,800（税抜）
株式会社シーディーブロス
〒108-0023 東京都港区芝浦2-15-16 田町KSビル3F
TEL.03-5445-2660 FAX.03-5442-7928
©2000 CD BROS.,Inc.
"PS" マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



▲広島県　水月ユーリさん：イラストなんかの雰囲気はバッチリなんですけどね……　それ以外のイロイロな要素がイマイチ絡み合ってないような気がします。もったいないですよねぇ



◀福岡県　菊地弥さん：人生が普通よりも短いだけに愛は深そうです。



◀宮城県　トモさん：なぜ、全員がミニマム？　謎？というか、またバレットが……



◀神奈川県　樹風ナツさん：良く考えると登場人物多いんですよね。このゲーム



◀群馬県　リジュさん：ズワッ　って感じで周囲の敵を一蹴！　迫力の戦闘シーンです。



▶秋田県　天野雪那さん：続編の話は……まったく聞かないですねぇ　次はなんなんでしょう？



▶千葉県　さわだ愛さん：小さいケダモノはカワイイですよね。噛みつきそうですけど。



▶三重県　朱見珠さん：天野キャラのままか良かったって人も多いです。でもさすがにCGは……。



▶東京都　坂名美紀さん：可愛いキャラが多いですから。「テトリス」も楽しいですよ



▶神奈川県　アメミヤユタカさん：いくら木とはいえ、コレくらい大きいといくらトンファーとはいえ、ハデに振り回すのは……鉄で補強してますしね。笑。武器は実際に使える重さじゃないとキビシイです。カッコイイんですけど。長さが人の身長くらいある剣とか。実際には振り回すどころか、持ち上がらないですけど



▶神奈川県　むちゃりんさん：この2人は並ぶと、年齢的にもかなりお似合いですよね　ファッションセンスもちょっと似てるような気もします（笑）。って全体が金子ワールドですけどね



◀愛知県　スズキハヤテさん：光輝いてますから。キラリーンって。



◀埼玉県　あゆさん：お金はなかなか貯まりません　ソレは世界中ほとんどの人の悩みでしょう　こまめに使いたくなりますしね。

移植化計画

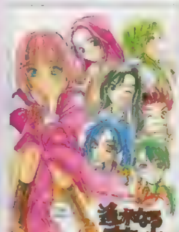
他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキは、このコーナーあてで送って下さい！





▲宮城県　楓来らみーさん：値段が安ければどうにかなるとは思うんですけど。やっぱり、グラフィックがないのは……。想像力でワクワクなのはいいんですけど。

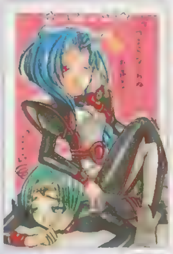
◀北海道　翼月のあさん：PS2ならアクセスも速そうですしね。戦闘時の音声もバリバリになりそうでいい感じです。でもどうせなら移植じゃなくて新作の方が……



▲宮城県　蘭丸さん：女子に大人気　難易度も高くないですし

▼秋田県　天野雪那さん：アメコミスゴイですよね

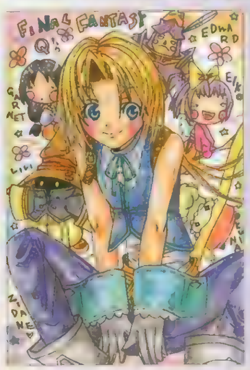




▲岡山県　樹宮匡平さん：涙似合いますよね　参謀

▼青森県　くめた夏緒さん：Tシャツがいい感じです。





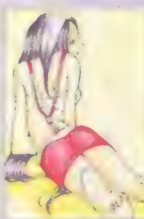
◀山口県　猫ノ助さん：ああもう、楽しげです。はじけてます。シナリオもグッときそうですしね。



◀大阪府　バビ蔵さん：ハデさはないですけど、システム、シナリオは良くできてます。「リンダキューブ」。



◀大阪府　葵留ユーヤさん：身体の紋様がオシャレです



◀徳島県　長尾加奈也さん：このアングルは……もうたまりませんね。



◀愛媛県　龍蓮華さん：しかしいい娘ですよね。はい？　って感じです。

◇カラーイラストの基本：この4C奴隷（カラーの奴隷）のページは読者様のカラーイラストで構成されています。ルールは……①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷でうまく発色してくれないことがあるので要注意。それなりに濃く描いてあれば大丈夫なんですが……。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの奴隷に準拠しています。採用の際に発生するポイントに関しても今号152ペ



▲東京都　津丸：妖しい。カワイク描かれているのにどこか妖しいです

▼神奈川県　アメミヤユタカさん：顔色はこんな感じでしょうかね？　蔵ですし。





▲兵庫県　麻瓜さん：さわやかです　本来は吸精鬼ですからね　基本がエロですから

▼東京都　和穂さん：この２人の哀しげだけど、ホノボノとしたノリは胸にきます。



▶埼玉県　桃屋ヒメジさん：なんだか、[illegible]ってイメージですよね。屋根の上とか、塀を走っていった先とか、夜中の集会とか。懐かしい感じがするのもその辺が原因でしょう。システムもアビリティとか満載のようですし



◀北海道　喜新さん：激しい中にさり気なくイロイロと細かく描かれているのがステキです。大迫力のシーンの裏側ってかなり静かですよね。



◀[illegible]　早川克子さん：この２人の妖しさったらないですよね。キグルミ？



▶大分県　英桃さん：いいゲームですよね。推理系でちゃんとしたAVGって少ないですから。しかも最近、ワゴンセールなんかで妙に安くなっていることありますから。買っておきましょう



◀千葉県　くーラさん：お話的に完全に外伝なのでアレですが、根本にある世界観なんかは変わりませんから　シリーズファンはぜひ



◀東京都　松本あけりさん：頭身が大きくなるとなんだか普通に見えます。基本は獣なんですけどね



▶大阪府　パピ蔵さん：いいですよねぇ……なんていうか、たまりません　言い回しがもう。モコイさんにはかなわないですよ



◀大阪府　けん次郎さん：弱いんですよね。本当に　なにもそこまでってくらい



▶熊本県　水城キョウさん：クハッ！　村雨もクマですか……ゲーム界、良く考えるとクマ多いですよね　しかも茶色のクマ？



▶東京都　ばらスィーさん：背中のラインはなんとなく触りたくなりません？　よく考えるとユフィの衣装も過激ですよね。さり気ないバックもステキです。



▼群馬県　沢瀬ゆうさん：なんだか、女好きっていうステキな特徴が親しみやすい気もします。まだまだ謎ばかりですけどね。特にシッポは……サイヤ人と同じで弱点なんでしょうかねぇ？　本当に？





▲群馬県　みずのえ祭さん：サイアス、登場時の印象やセリフを見てると結構しゃべるのが苦手っぽいんですけど、戦闘中はすさまじく饒舌&渋いですよね。低くてカッコイイ声ですし。乱舞系のワザも似合ってるのが不思議

CGでバッチリ

CGはハガキサイズにプリントアウト、又は切って送って下さい！



▲長崎県　[illegible]
パワプロ７　も良くできてます

▼石川県　階和雌さん：生地の素材や、光の具合なんかが細かく設定されてます。



ージ参照。④：封書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いで方は申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係


邪教に支配される孤島。
呪われた身体へと変貌していく悲劇。
PlayStation
恋人を救うも殺すもあなた次第・・・
プレイの仕方によって物語が変化する
シミュレーション・ホラーロールプレイング
人魚の烙印
2000年8月3日発売予定
価格5,800円(税別)
幸せな二人に突如
襲いかかる惨劇
飛行機が不時着した孤島は、邪教によって支配されていた。生け贄に選ばれ、鱗に覆われた醜い姿に変貌してゆく恋人を救うことはできるのか….
©2000HIGHWAYSTAR Co.,Ltd. ©2000NEC Interchannel,Ltd.
NECインターチャネル株式会社
第一アミューズメントグループ 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
ユーザーサポート受付:(03)3293-7008 ※月~金曜日:午後1時~6時:祝祭日を除く 「@fun」http://www.neic.co.jp/

電撃 PlayQuestion
プレイクエスチョン

2000 HOW TO WIN

今頃の時期ってけっこう寝苦しい季節で、モヤモヤした気分にもなってきます。そんなモヤモヤ気分はクリアできないゲームがあったりするとさらに上昇。このコーナーは、そんな貴方のハートをさっぱりとさせてくれます。

PUNCH THE MONKEY!
ルパン三世 パンチ・ザ・モンキー!ゲームエディション

「ルパン三世」の曲をリミックスしたアルバム。「パチモン」リズムゲームを徹底攻略！

発売中	▶¥5,800 ▶バンダイ
ETC	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ゲームをクリアするには、コントローラの「○・△・□・×」のボタン配置を覚えておくことが重要。このボタン配置を覚えていないとクリアは難しい。ちなみに、個人的に最難関のポイントは「華麗なる大泥棒」の2つ目のチェックポイントを通過する瞬間。まさに〝カワイ子ちゃんに気をつけろ！〟って感じなの。　（ポインでゴー）

「パチモン」攻略! レベルアップのためのポイント講座



▶画面上のレベルゲージを上げていくことが重要

画面下にあるリズムウインドウに○△□×のタイミングマーク（以下：TM）が流れてくる。このTMが中央にあるターゲットマークと重なったときに、TMに対応するボタンを押していくことがゲームの基本となる。また、タイミングよくボタンを押していくことでレベルゲージが上昇する。このレベルが曲の途中にあるチェックポイントを通過するときに一定値に達していないと、ゲームオーバーになってしまうので注意が必要だ。

各ステージに登場するメインのターゲットマークを覚えよう

ステージには曲のサビとなるメインのリズムが存在する。各曲をクリアするには、このメインとなるリズムに合わせて流れてくる〝TMのパターン〟を覚えてしまうことがポイントとなるぞ。

STAGE 1 ルパン三世大登場

出現するTMの間隔も広い、比較的簡単な曲。最大の難関はチェックポイントを通過した直後にくるTM。「□・□□□・□□・□・□□□□」のあと「×・×××・××・×・××・×××」と続いて出現するぞ。

STAGE 2 ルパン三世 危機一髪!

基本的に3つのTMが一組で出現するパターンが多い（「△・△・×」「□・□・○」など）。1つ目のチェックポイント通過後にリズムウインドウが2列になるが、基本パターンとあまり変化はない。落ち着いていこう。

STAGE 3 華麗なる大泥棒

「○○△・□□・△」などといったTMがテンポよく出現する曲。なお、2つ目のチェックポイントを通過したあとは「××△・○○・□」などすべてのボタンを使用するようなTMが出現してくるので注意しよう。

STAGE 4 地獄の果てまで追っかけろ

曲のスピードもけっこう早く「□・□・□・××・△□」が基本パターン（最後の〝△□〟はかなり早い）となる。また、後半はリズムウインドウが2列になって、さらに△□の部分が「□△」と逆になるぞ。

STAGE 5 カワイ子ちゃんに気をつけろ!

チェックポイントは3つで、最初からリズムウインドウが2列になっている。基本のパターンは「△・□○」など単純だが、「△（上段）□（下段）○（上段）」といったふうにTMの出現するラインがそれぞれ違う。

STAGE 6 思い出は夕陽の中に

基本パターンは「×・○・△△・○」や「×・□・△□・○」など。TMのパターンも複雑になっているうえに、さらにリズムウインドウが2列になったりする。ボーナスカードを狙う場合は混乱しないように注意しよう。

STAGE 7 ルパン一家 全員集合!

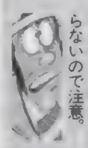
テンポも早くTMのパターンも複雑で、最も難しい曲。基本リズムはあるものの、基本パターンが存在しないので、リズムに合わせてボタンを押していくしかない！途中に出現する連打ポイントでは、落ち着いていこう。

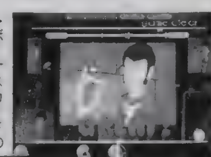
ハイスコアのための必勝ポイント

ハイスコアを狙うには、TMに対応したボタンをタイミング良く押していくこと。けっこう〝目押し〟が重要になるこのゲームだが、目だけに頼っているとズレてしまいがちになる。曲をよく聴いて、リズムをとることも大切なので覚えておこう。

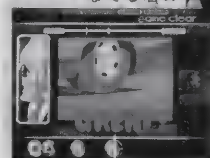
●ボーナスカードを狙い撃て

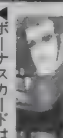
ボタンを押すタイミングによって「GOOD」や「GREAT！」などの評価が画面に表示される。タイミングがバッチリだと「GREAT！」が表示され、レベルが上昇していくぞ。さらに、連続で「GREAT！」を出していくことで、画面下から高得点を取得できる〝ボーナスカード〟が出現する。このボーナスカードの動きが止まった瞬間に、✚キーの左右、またはL、Rボタンを押せば、撃ち壊すことができるぞ。





▶ボーナスカードの出現位置は画面左右下から上がってくる途中で撃ち落としてしまうと、得点にならないので注意。





◀ボーナスカードはリズムとは関係ないタイミングで出現。リズムが狂わないためにも、ときには見送るのも手だ。

EXTRA 3つのボーナスゲームでMOVIEをゲット!



▲これで落ち着いてムービーを見られる。

ゲーム本編をクリアしていくことで、右で紹介している3種類のボーナスゲーム（これらはガンコンで遊ぶことができる）が出現する。さらに、ボーナスゲームを遊ぶことで入手できるコインを使って、ゲームに使用されている曲のムービークリップを購入することができるぞ。

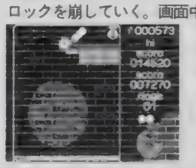
BONUS GAME1

最初にターゲットとなる1枚のカードが表示される。その後、スタートと同時にめくられる5枚のカードの中から、ターゲットのカードのみを撃ちぬいていくのだ。違うカードを撃ちぬくとミス（5回でゲームオーバー）になるぞ。



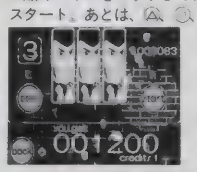
BONUS GAME2

ブロック崩しのようなミニゲーム。ボールが画面下に落ちないようにガンコンで狙い撃って、うまくバウンドさせてブロックを崩していく。画面中に配置されているすべての「ドル袋」にボールを当てることでゲームクリアとなるぞ。



BONUS GAME3

ボーナスゲーム1、2で入手したコインを使うルーレットゲーム。L1ボタンで賭けコインをベットしてR1ボタンでスタート。あとは、△、○、×ボタンを押してルーレットを止めるのだ。一攫千金を狙うならこのゲームしかない？



ポイント Q&A

Q：ムービーを買うためのコインがなかなか貯まりません。なにか楽な稼ぎ方ってありませんか？

A：手っ取り早く多くのコインを稼ぐなら「BONUS GAME3」のルーレットゲームが一番のオススメ。このルーレットはボタンを押したあとに〝すべる〟ことがないので完全に目押しでOKだ。「ルパン」をそろえれば一気に1200枚ものコインを入手することができるぞ。なお、「金髪の男」の次が「ルパン」になっている。狙っていこう！

PS

ぼくのなつやすみ

攻略第1回目の今回は、8月1日から14日までの主要イベントをマップつきで徹底攻略！

発売中	▶¥5,800	▶SCE
AVG	▶MC(1ブロック)	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームでの強敵はやはりおじさんでしょう。どんなに離れた場所にいても、午後5時になると必ず現れてボクを自宅へ強制送還するおじさんを見ていると、昔懐かしい永久パターン防止キャラを思い出します。マップの切り替えをするたびに、おじさんがいないかドキドキ…。『ぼくなつ』ってある意味ホラー!? （たいめー）

充実した夏休みを送るためのイベントカレンダー攻略!!

主人公・ボクを操作して、夏休みの1カ月間を田舎で過ごす、異色のAVG『ぼくのなつやすみ（以下『ぼくなつ』)』。今回はこのゲームの大きな魅力の1つである、夏休みならではのイベントを徹底攻略していくぞ。まずは効率よくイベントを見るために必要な基礎知識を伝授。さらにそれらを踏まえたうえで、8月1日から14日までの主要なイベントを、1日ごとに攻略していく。イベントカレンダーとマップを見ながらプレイすれば鬼に金棒。ぜひイベント盛りだくさんの夏休みを送ってほしい！



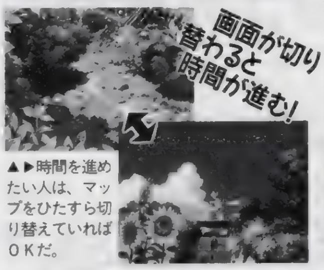
◀見落としやすいイベントまで完全フォローしていくぞ！

『それは黄色い可憐な花を用いたとっても可愛らしい作りかけの押し花だった』

覚えておきたい基本3ポイント

POINT 1 ◉時間の経過の法則を理解しよう

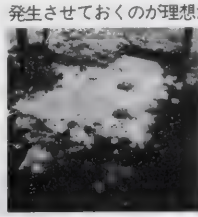
『ぼくなつ』ではマップが切り替わるごとに時間が過ぎていくが、経過する時間の長さは場所によって異なる。たとえば家の中でマップが1回切り替わると4分経過するのだが、秘密基地の周辺では1回切り替わるごとに9分経過する。家から離れた場所で移動していると、思ったより速く時間が経過しているので要注意。



▲▶時間を進めたい人は、マップをひたすら切り替えていればOKだ。

POINT 2 ◉その日しか起こらないイベントから制覇

本編で発生するイベントのなかでも、特に重要なのがその日しか起こらないイベントだ。これを見逃すとその日を最初からやり直すはめになる。複数のイベントが発生する日は、まず最初にその日しか起こらないイベントを優先して発生させよう。いつでもどこでも起こるイベントは、その日に発生させなくても次の日に発生させればいいので、後回しにしてもOK。ただし、できるだけ早い時期に発生させておくのが理想だ。

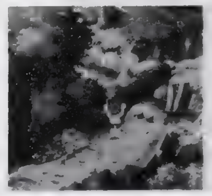


◀その日しか起こらないイベントは重要なものが多い。ぜひ見ておこう！

「押し花を作るために花を摘んでたんだ」

POINT 3 ◉何日か行動しないとクリアできないイベント

イベントのなかには、何日か特定の行動をしないと達成できないものがある。たとえば丸太橋を作るためには、斧を入手してから5日かけて木を切らなければならないのだ。この種類のイベントは、始めるのが遅れると、遅れた日数分だけイベントが終了する日も遅れていく。それによって他のイベントを見ることが不可能になってしまうのだ。丸太橋作りなどのイベントは、早めに始めて最短でイベントを終了させるように行動しよう。



◀日数がかかるイベントは早めに行動しないと、夏休みが終わってしまう。

ボク「やったぁ…」

『ぼくのなつやすみ』イベント攻略カレンダー（前半）

ここでは8月1日から14日までに発生する重要イベントを、5種類に分けて（種類はカレンダーの見方を参照）完全網羅。イベントごとに、内容と発生する場所、発生する時間まで紹介しているので、マップとあわせて活用しよう。ちなみに、このイベント攻略カレンダーは、絵日記から「今日は何もなかった」という日をなくし、ベストエンディングを見るためのもの。「イベントよりもノンビリと過ごしたい」という人は、カレンダーを無視して自由に行動してほしい。また「今日は何もなかった」にもいくつかのバリエーションがある。すべてのバリエーションを見るためには、何度もプレイする必要があるので注意しよう。

カレンダーの見方

★…その日に必ず発生するイベント
●…その日にしか発生しないイベント
△…その日以降、数日かけないとクリアできないイベント
□…その日以降、1回だけ、または期間限定で発生するイベント
⇨…その日以降なら、何度でも発生するイベント
CHECK!…その日に発生するイベントに関してのワンポイントアドバイスなど

8/1 家の周辺を探索して操作に慣れよう!

⇨…**献立クイズ**／これから毎日、夕方に台所にいるおばさんに話しかけると献立当てクイズをすることができる。正解は、夕食後におばさんに話しかけると教えてくれる。
⇨…**お風呂に入る**／夕食後に洗面所へ行き、画面左の扉を調べるとお風呂に入ることができる。
⇨…**麦茶or牛乳**／台所の冷蔵庫を調べると、いつでも麦茶か牛乳を飲むことができる。
⇨…**夜間外出禁止**／19時以降に家の敷地から出ようとすると、おじさんに止められてしまう。
⇨…**姉妹の部屋**／この段階では姉妹の部屋には入れないが、8日以降は入れるようになる。
CHECK!…夕食後ならば、いつでも自室に戻って絵日記を書くことができる。特にやることがないのなら、絵日記を書いたあとにスタンドのひもを引いて寝てしまおう。

8/2 家の敷地の外へ出て探検しよう!

⇨…**水やり当番**／この日から朝顔の水やり当番がスタート。水をやるためには水道の蛇口を調べればよい。合計で8日間水をやると朝顔が咲く。ただし、13日までに開花させないと枯れてしまうので要注意。また開花後に水やりをさぼると、咲いている期間が短くなる。なお29日になると、咲いていた日数分だけ朝顔の写真をもらえる（最大9枚まで)。
□…**秘密基地発見**／2～4日の間に秘密基地に入ると、ちょっとしたイベントが発生する。
□…**スイカ泥棒**／秘密基地の奥にある机を調べると、スイカ泥棒が食い散らかした皮を発見。
⇨…**棚**／工房の奥の棚を調べると棚が崩れる。
□…**川の水を飲む**／釣り竿を入手する前に、池や川のほとりを調べると、ボクが水を手ですくって飲むムービーが流れる。

8/3 釣りや虫取りにチャレンジするべし!

●…**とうもろこし収穫**／16時までにとうもろこし畑に行くと、お手伝いイベントが発生。畑にあるとうもろこしを、全部カゴに入れるとお手伝いが終了する。ここで手伝っておくと翌日の12時から、食卓の上にとうもろこしが置かれる。
●…**高校野球**／居間のテレビを調べると高校野球を見られる（8、11、13、16時で内容が変化)。19時に調べると、その日の試合結果がわかる。
△…**蜂の巣**／この日までに釣り竿を入手していると、1日1回のペースでハチの巣をつつくことができる。4回つつくと地面に落ち、ハチの巣の先に行けるようになる。
⇨…**魚釣り**／この日までに釣り竿を入手していれば、月夜野池で釣りができるようになる。この時点で釣りができる場所は、池周辺の2カ所のみ。釣り竿は納屋に立てかけてある。

8/8 斧を手に入れて丸太橋作りを始めよう!

△…**丸太橋作り**／この日以降（8日は12時以降）に、納屋へ行くと斧を入手できる。そのあと丸太橋の川まで行って木を調べると、斧で木を切るイベントが発生。これを5回繰り返すと丸太橋が完成して先のエリアに行けるようになる。ただし、斧は1日1回までしか使えない（つまり橋が完成するまで最短でも5日かかる)。
⇨…**姉妹の部屋**／この日から萌・詩姉妹の部屋に入ることが可能に。部屋の窓際にあるオルゴールを調べると、少し悲しげな曲が流れてくる。
⇨…**夕焼け**／この日から、毎日15～17時の間に姉妹の部屋の窓を調べると、夕焼けのムービーを見ることができる。
CHECK!…丸太橋を早めに作らないと、風の岬の近辺で発生するイベントを見ることができなくなるので要注意。

8/9 月夜野池にいって大ヤマメと会おう!

□…**大ヤマメ**／この日以降に初めて月夜野池の釣り場に行くと、大ヤマメが出現するムービーを見ることができる。しかしその時点では大ヤマメを釣ることはできない。
⇨…**凧完成**／7日におじさんに凧をリクエストしていた場合、この日に工房にいるおじさんから凧をもらうことができる。このあと凧あげの丘に行って◎ボタンを押せば、凧あげができる。
□…**凧あげ記念写真**／初めての凧あげをしたあとに丘から下りると、おばさんが登場。凧あげ記念に写真を撮ってくれるイベントが発生。
□…**毛バリの話**／大ヤマメをすでに見ていると、この日の夕食時におじさんが釣りの話をする。そのときに大ヤマメを釣るためには、大きな毛バリが必要であることを教えてくれる。このあとでケンボウに話しかけるとボクが毛をむしる。

8/10 水やりを毎日していたら朝顔が咲くぞ!

□…**朝顔開花**／朝顔の水やり当番が始まる2日から、毎日欠かさずに水やりを続けていると、最短でこの日に朝顔が咲く。さらにおばさんにほめられるイベントが発生する。
□…**毛バリを作る**／ケンボウの毛をむしったあとで、昼間、工房にいるおじさんに話しかけると、大きな毛バリの制作を依頼できる。頼んだ日から2日後に、工房にいるおじさんに話しかけると大きな毛バリをもらうことができる。
□…**人工衛星通過**／おばさんに凧あげの写真を撮ってもらった日の翌日以降、8～15時までの間に凧あげの丘に行くと、空の上を人工衛星が通っていくイベントが発生。
●…**作りかけの押し花**／この日は、8～17時まで萌が不在。その間に姉妹の部屋の机を調べると、作りかけの押し花を見ることができる。

ポイントQ&A

Q：クヌギの木で甲虫を捕まえるときのコツはありますか？
A：同じクヌギの木で、何度も蹴っ飛ばしたり砂糖水を塗ったりするやり方を繰り返せば、同じクヌギの木で2～3匹を捕まえられる。ちなみに捕まえられる甲虫の種類と確率はクヌギの木ごとに違っていて、これは虫相撲で勝っていくことで変化していくのだ。

重要POINT 知っておくとかなり便利! 時間を有効に使って夏休みを満喫しよう!!

家の外で行動できる自由時間は、基本的に8:00から17:00までの9時間だけ。その間にイベントを発生させつつ、虫取りなどの遊びを極めるためには、時間を節約しながら行動する必要があるのだ。常にマップを見て次の目的地への所要時間をチェックしたうえで、最短ルートを通って移動するクセをつけよう。また、虫取りは移動の途中にできる唯一の遊び。虫取りをしながら次の目的地へ移動すれば、キングサイズの虫の収集が進むだけでなく、時間の節約にもなるぞ。あとは1日ごとにセーブをしておいて、重要なイベントを見逃したときのために、いつでもやり直せるようにしておこう。

1日の流れ

夜		
	6:00	起床 ラジオ体操
朝	7:00	朝食
午前	8:00	自由時間
午後		
夕方	15:00	
	17:00	夕食
	19:00	自由時間
夜	22:00	就寝

◀7:00から14:59までは背景が昼間の状態が続き、15:00になると背景が夕焼けに変化する。そして夕食後の19:00から背景は夜の状態になるのだ。

『ぼくのなつやすみ』全体マップ＆移動時間の目安



▲上の全体マップの各所に記入されている数字は、家の台所からそれぞれの場所まで、最短ルートで行ったときにかかる時間の目安（今回紹介している8月14日までに行ける場所のみ掲載）。目的地から別の目的地へかかる時間は、時間を引いて計算してほしい。

8/4 詩とデート&地蔵占いがスタート!

●…**詩とデート**／詩と丸太橋まで行くデートイベントが発生。途中でやめることもできるが、最後までつきあうとおばちゃんが写真をとってくれる。写真は7日以降の夕食時にもらえる。
⇨…**地蔵占い**／詩とのデート以降（もしくは5日以降）にお地蔵様で占いができるようになる。占いの結果によって、クヌギの木で甲虫が取れる確率や、凧あげの難易度が変化する。
⇨…**蜜を吸う**／詩とのデート以降（または5日以降）ムラサキツユクサを吸うことができる。
●…**萌**／3日にとうもろこし畑の手伝いを少しでもしていると、12～17時に萌が食卓にいる。
□…**スイカ泥棒に遭遇**／この日以降に初めてスイカ畑に入ると、スイカ泥棒（ガッツ）と遭遇。このイベントが発生した日の翌日から、秘密基地にガッツがいるようになる。

8/5 夜にホタル沢へ行ってホタルを見よう!

★…**おじさん外出**／夕食後におじさんが麓（ふもと）の村の寄り合いに出席するために外出。
●…**ホタル狩り**／この日だけはおじさんが外出して不在なので、19時以降に家の敷地の外に出ることができる。ホタル沢へ行くと、数多くのホタルが舞うイベントが発生。かなり美しいイベントなので一見の価値あり。ちなみにホタルは虫取りあみで捕まえることができる。
●…**ホームシック**／8～14時に、庭にいるおばさんと会話すると、ホームシックの話題になる。
CHECK!…この日の夜にホタルのイベントを見ると、翌朝に寝坊してラジオ体操をさぼってしまい、体操カードに1日だけハンコが押されない状態になる。しかし、8月30日に特定の行動をすると、体操カードのあいた部分にハンコをもらうことができる（詳細は次号を参照）。

8/6 甲虫を捕まえて虫相撲にチャレンジ!

●…**ホタル入手**／5日の夜にホタル沢に行き、虫かごに空きがある状態で、庭のおばさんに話しかけると、キングサイズのホタルがもらえる。
□…**虫相撲**／前日に秘密基地でガッツと会っていると、秘密基地でファットとメガネを紹介される。このイベントが発生後、クヌギの木で甲虫を捕まえて虫相撲ができるようになる。
⇨…**砂糖水入手**／秘密基地でファットとメガネを紹介されたあとに、台所の流しとガス台の間を調べると砂糖水を入手できる。
⇨…**クヌギの木**／クヌギの木があるマップに初めて入ると、ボクが「この木かな」としゃがみこむ。これでクヌギの木の場所を覚えよう。
●…**平和記念式典**／午前中にテレビを調べると、広島の平和公園で開かれている、原爆投下後30周年記念式典を見ることができる。

8/7 おじさんに凧を作ってもらうのを忘れずに!

●…**写真入手**／4日に発生した詩とのデートに最後までつき合っていた場合のみ、夕食後におばさんから写真をもらうことができる。
⇨…**凧を作る**／前日までに凧あげの丘に行っていると、この日の朝食時におじさんから凧の話を聞くことができる。そのあと居間の本棚を調べて凧図鑑を開けば、作ってほしい凧を選ぶことができる（画面左下のおじさんマークにカーソルを合わせ、◎ボタンを押して選択）。凧を選んだら工房に行っておじさんと会話。2日後に工房に行くと、完成した凧を受け取れる。
●…**花を探す**／8～17時の間に、ハチの巣の先にある小さな広場へ行くと、萌と一緒に押し花用の花を探すイベントが発生する。
CHECK!…作ってもらった凧を120mまで上げると、別の凧を作ってもらえるようになる。

8/11 萌とおばさんに話しかけよう!

★…**明日は命日**／朝食時に、明日が空野家の長男の命日であることと、お坊さんが法要に来ることを教えてくれる。さらにおばさんが麓の村に行く萌に、おつかいを頼むイベントが発生。
★…**みんなで花火**／夕食後に、みんなで浴衣を着て花火をするイベントが発生する。
●…**おばさんの歌**／この日の8～14時の間に、庭のおばさんに話しかけると、「大事な手紙」の歌を歌い出す。おばさんは、萌が麓の村に行っている本当の理由を知っているようだ……。
●…**うれしそうな萌**／14～17時の間に、姉妹の部屋に行くと何やらうれしそうな萌がいる。
CHECK!…絵日記を「何もなかった」で埋めたい人は、今日丸1日、おじさんの家の敷地から出ないようにしよう。すると、縁側の花火イベントが絵日記に書き込まれないのだ。

8/12 丸太橋を作って先のエリアに進もう!

★…**法要**／朝食後にお坊さんが来て、亡くなったお兄ちゃんの法要をする（10時に終了）。法要が終わると自由時間になる。
●…**お兄ちゃんの話**／10～14時の間に、庭にいるおばさんに話しかけると、亡くなったお兄ちゃんの話を聞くことができる。
□…**毛バリ入手**／10日におじさんに毛バリの制作を依頼していると、最短でこの日に毛バリが完成している。工房にいるおじさんに話しかけると、大きな毛バリをもらうことができる。
□…**大ヤマメ釣り**／大きな毛バリをもらったあとなら、いつでも大ヤマメ釣りに挑戦できる。
□…**丸太橋完成**／8日に丸太橋作りを始めていると、最短でこの日に丸太橋が完成する。
□…**クヌギの木**／丸太橋の先にあるクヌギの木の近くを通ると、木を見上げるイベントが発生。

8/13 丸太橋を渡ると謎の生物に遭遇するぞ!

●…**朝顔が枯れる**／この日までに朝顔を咲かせていないと、朝顔が枯れてしまう。
●…**雲の形の話**／この日までに丸太橋を完成させておくと、夕食後におじさんが雲の話を始める。それが終わると、詩とボクが見てみたい雲の形について会話するイベントが発生する。そしてそのあとに、明日、詩と一緒に風の岬へ新しい雲の形を探しに行くことになる。
□…**光る生物**／この日以降に、初めて川の向こうの山道を歩くと、不思議な光る生物に出会うイベントが発生。これは後半のストーリーの軸となるイベントなので、必ず見ておきたい。
CHECK!…夕食後の詩とボクの会話の中に、クロワッサン形やワッフル形の雲の話が登場する。これは実際に、小学生の女の子に考えてもらったアイデアなのだそうだ。

8/14 詩と風の岬までドキドキデート!

●…**詩とデート**／この日までに丸太橋が完成していると、朝食後に詩から風の岬へのデートに誘われる。デートの途中でひまわり畑を通ると、詩が亡くなったお兄ちゃんの話を聞かせてくれる。その話の中でオルゴールの話も聞くことができる。デートイベントの最後には雲のムービーが流れ、それが終わると自動的に家に戻る。
●…**終戦の話**／この日の8～14時の間に、庭にいるおばさんに話しかけると、太平洋戦争が終わった頃の話を聞かせてくれる。ちなみに、この話は「ぼくなつ」のゲームデザイナー・綾部氏のお父さんが実際に体験した実話なのだ。
CHECK!…詩とのデートはいつでも途中でやめることができる。もし途中でデートをやめても、自由時間内なら詩に会うことで、いつでも再開することができる。

ポイントQ&A

Q：凧あげのコツがあったら教えてください。
A：凧をあげたら凧が画面の中央に来るように、方向ボタンで凧の位置を調整しよう。常に風速をチェックし、風速が上がってきたら、すぐに凧の糸を伸ばす。そのあと、✚キーの上をこまめに押していけば、凧はあがっていくはず。

PS

アコンカグア

今回はプレイに必要な基礎知識をおさらいしつつ、DISC1の中盤～終了までを完全攻略だ!

発売中	▶¥6,800（CD2枚組） ▶SCE
AVG	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回攻略しているDISC1中盤から後半は、パニックものに欠かせない疑心暗鬼モードがバリバリ全開の場面が展開していく。かなりニヤニヤしながらプレイしてしまいました。個人的にはこういう現代を舞台にした、シリアスな雰囲気のゲームがもう少し多く発売されてもいいかな、とか思うんですが…どうでしょうか？　（たいめー）

生き残るための基礎知識&DISC1終了までを攻略!

極寒の雪山から脱出するのが目的のＡＶＧ『アコンカグア』。このゲームは５人のキャラのうち、１人でも死んでしまうと、その時点でゲームオーバーになってしまう。そこで攻略最終回の今回は、キャラを死なせずに謎を解くための基礎知識を紹介。さらにDISC1の中盤から終わりまでをチャートで攻略していくぞ。特に基礎知識はDISC1だけでなくDISC2をプレイするときにも役に立つものばかりなので、必ず覚えておこう。



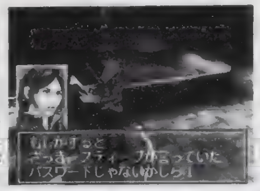
▶今回の攻略範囲から、謎が難しくなる。チャートを見ながら進んでいこう。

これだけは知っておきたい基礎知識集

ここでは本編を通して役に立つ基礎知識を紹介。今回初めて紹介する知識もあるので、プレイする前にぜひチェックしておこう。

1◉各キャラが持つ特殊能力を知っておこう!

５人のキャラは、謎に対応した特殊能力を持っている。たとえばスペイン語の謎は、スペイン語を理解できるパチャママを使えば解けるようになっているのだ。キャラごとに異なるメッセージが表示されるので、どのキャラを使えば謎が解けるのか判断しよう。



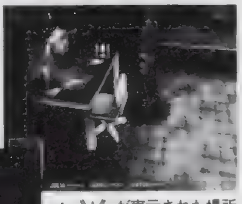
▶キャラを交代しながら調べるといいぞ。

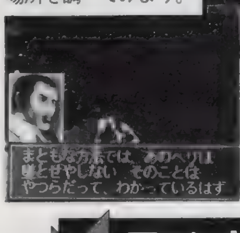
各キャラ能力一覧

カトウ	「手袋」を使って崖を登ったり、「ロープ」を使ったり、ラッセル（除雪）ができる
パチャママ	５人のキャラの中で唯一、スペイン語を理解できる。スペイン語が表示されたら彼女の出番だ
スティーブ	ゲーム序盤で手に入る「ツールボックス」を使うことで、機械のトラブルを解決してくれる
ジュリア	「ナイフ」を使って敵を倒したり、ライターで物を燃やしたりすることができる
ロベス	持ち前の怪力で重い物を動かすことができる。重そうな物が道をふさいでいたら、ロベスを使おう

2◉メッセージをよく読んで手がかりを探せ!

マップ内の特定の場所にカーソルをあわせると、〝!〟マークが表示されることがある。そこを調べると表示される、さまざまなメッセージの中にはプレイヤーが謎を解くためのヒントが隠されているので要注意！　たとえば「カトウならこの崖を登れるのに…」と表示されたら、カトウに交代して〝!〟マークの場所を調べればいい。また、メッセージはキャラによって違う。メッセージにヒントが含まれていないと思ったら、キャラを交代して同じ場所を調べてみよう。





▲〝!〟が表示された場所を調べたときに表示されるメッセージに要注目！
◀仲間以外のキャラとの会話から、謎解きのヒントを得られることもあるぞ。

3◉体力回復アイテムを見逃すな!

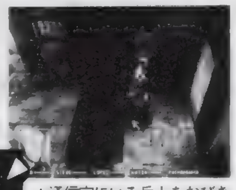
プレイしていると、崖から落ちたり敵の攻撃を受けたりしてダメージを受けてしまうことがある。DISC1の序盤では体力を回復する手段がなかったが、今回の攻略範囲では体力を回復する「救急箱」が登場する。「救急箱」のある場所は「無線機奪取」が始まった直後の、左奥にある死体の近くと、通信施設の倉庫。数少ない回復アイテムなので、見つけたら必ず取っておこう。ただし、取るときは体力の少なくなっているキャラに交代してから取るように！



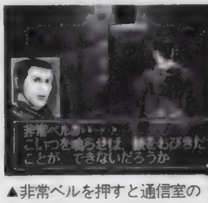
◀敵との戦闘で受けたダメージを回復しよう。意外に見落としやすいので注意すること。

4◉２人のキャラを動かさないと解けない謎もある

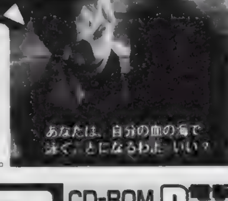
本作に登場する謎のほとんどは、１人のキャラの能力で解くことができる。しかし、謎の中には２人のキャラを、それぞれ別の場所に配置しないと解けないものもあるのだ。下の例はチャートNo.14と15の謎解きだが、１人を別の場所に配置して敵をおびき出し、別の場所にいるジュリアがその敵を捕まえるというもの。どうしても解けない謎があったら、このように２人のキャラを別々の場所に配置してみよう。



▲通信室にいる兵士をおびき出す前に、まずジュリアをトイレに配置しておく。それが終わったらジュリア以外のキャラに交代。



▲非常ベルを押すと通信室の兵士が出てくるので、すかさずジュリアに交代し…。

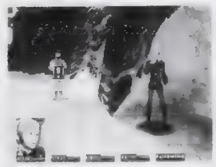


▶「ナイフ」を使うとジュリアが兵士を拘束！　２人のキャラがいてこそできる行動だ。

5◉兵士への近づき方&倒し方はこうだ!

兵士が背を向けているスキに移動するべし

DISC1の中盤から登場する兵士を倒すためには、ジュリアを操作して接近する必要がある。しかし不用意に近づくと兵士に見つかり、銃撃されてダメージを受けてしまう。近づくときは兵士がこちらに背を向けているスキに近くの物陰を利用して移動しよう。こうすれば見つからずに接近できるぞ。



▶兵士を見つけたら、近くに身を隠せる物陰を探そう。

兵士にカーソルを合わせて「ナイフ」を使おう

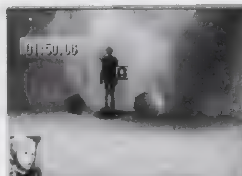
近づいたら、見つからないように物陰に隠れたまま兵士にカーソルをあわせよう。〝!〟マークが表示されたら、すぐに「ナイフ」を使う。するとジュリアが自動的に兵士を倒してくれるのだ。距離が遠いとジュリアが攻撃不可能のメッセージを出すので、その場合はもっと近づく必要がある。

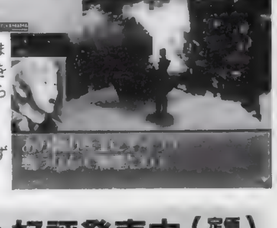


◀上から回りこんで、兵士にカーソルを合わせる場面もあるぞ。

6◉時間制限つきの謎解きに出会ったら…

謎の中にはチャートNo.10のような、時間制限つきのものも存在する。これを解くには、直前でセーブしてから謎が解けるまで、何度もロードしながらチャレンジしていくしかない。メッセージを見ながら、どのキャラを使えばいいのかを見極めよう。





▲カウントダウンが始まったら、とにかく周囲を調べて、メッセージからヒントを探ろう。
▶失敗したと思ったら、すぐにリセット。めげずに再チャレンジだ。

DISC1中盤から終盤までをチャート攻略

ここでは５人のキャラがそろってから、DISC１が終了するまでをチャートで攻略。謎の解きかたもバッチリフォローしているのでお見逃しなく！

「峡谷を越えて」

ロペスの活躍により無事に峡谷を越えたカトウたち。しかし、行く手を武装した兵士に阻まれてしまう。武器がないカトウたちに反撃の手だてはあるのか？

1 峡谷を渡ったあと、スティーブに交代してマップ左奥へ。救急用トランクボックスの前でツールキットを使って「酸素ボンベ」を入手

2 マップ右奥に進んでいくと、政府軍兵士を発見するイベントが発生。ジュリアに交代したあとに、写真の場所まで進む。そしてカーソルを兵士に合わせて「ナイフ」を使う



▲兵士がこちらを向いているときは、とにかく動かないこと！

3 兵士を倒したイベントの終了後、カトウに交代。兵士を倒した場所の先にある崖の前で「手袋」を使って上へ。あとは、道なりに進み、写真の○の場所に行くとイベントが発生する



▲イベントが発生したら、崖を降りてスティーブに話しかける。

4 崖から降りたあとスティーブと会話すると、スティーブがカトウに「酸素ボンベ」を渡す。そのあと、チャートNo.３の写真の場所で「酸素ボンベ」を使うと、兵士を倒すイベントが発生する

5 燃えている機体の残骸の近くにあるテントを調べて「ロープ」を手に入れる。そのあと、テントの左のほうにある崖を登る。そして写真の○の小さな岩の前で「ロープ」を使う



▲この岩は意外に見落としやすいので注意しよう。

6 ジュリアに交代して、テントの左にある崖を登る。機体の残骸の先まで行って「ナイフ」を使う

「無線機奪取」

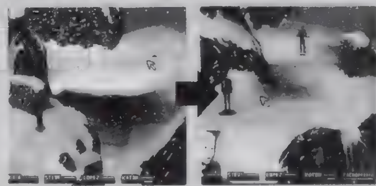
カトウたちはジュリアが倒した兵士から無線機を奪うことに成功する。だが無線機の出力が弱く、救助を呼べないことが判明。またしても窮地に立たされる…

7 ジュリアが兵士を倒すイベント終了後、マップ右奥へ。写真の場所に進んで兵士に３回（２回目まではダメージを受ける）見つかると、兵士が崖の下に落ちるイベントが発生する



▲２回のダメージに耐えられるキャラを操作すること。

8 左の写真の場所で地図を入手するイベントが発生。そのあとジュリアに交代して右の写真の場所へ



9 兵士が奥に向かって歩いているうちに写真の○の岩陰に移動。そのあとにナイフを使うと、兵士を倒すイベントが発生する

▶岩陰への移動時に見つからないようにしよう。



「脱出への可能性」

ジュリアに倒された兵士が、死に際にライフルを発砲。このままでは銃声を聞きつけた部隊に捕まってしまう。果たしてカトウたちの運命は!?

※ここで２分間のカウントダウンが始まる。時間内に謎を解かないとゲームオーバーになるので要注意！

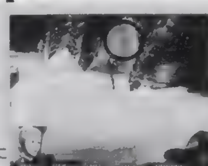
10 テントを調べて「酸素ボンベ」を入手。救急箱があった場所のさらに上へ進み、右へ曲がる。燃えている機体の残骸の前で「酸素ボンベ」を使う

「通信施設への登山道」

パチャママを支援している勢力に救助を求めるため、カトウたちは通信施設へ向かう。しかし、通信施設は武装した兵士たちによって厳重に守られていた―

11 ジュリアに交代してマップ左へ進む。兵士が画面の奥へ向かっている間に、写真の○の場所へ移動して「ナイフ」を使う

▶兵士が背を向けた瞬間に移動しよう。



12 兵士を倒すイベントが終了後、左へ進むと通信施設に到着する。さらに左へ進みハシゴを登る。

13 写真の○の場所に移動して「ナイフ」を使う。そのあとスティーブに交代し、入口の電子ロックの前で「ツールキット」を使う

▶屋上に上がったら、兵士が見える位置まで移動だ。



「通信施設へ進入」

カトウたちは施設内への進入に成功するも、扉のロックのせいで通信室に入ることができない。そこでカトウたちは室内にいる兵士を誘い出すことを計画する

14 ジュリアに交代してトイレへ行き、写真の場所で待機。次にジュリア以外のキャラに交代してボイラー室へ。そこで非常ベルのボタンを押したあとに、ジュリアに交代する



▲壁をへだててトイレの中と外が見える位置に移動しよう。

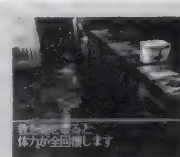
15 「この規則的な足音は…」というメッセージが出たら、すぐに「ナイフ」を使う

「通信手段を確保せよ」

カトウたちは見事な連携プレーで兵士を捕まえ、通信室へ入る。そして通信機を使い、パチャママ派の勢力に救助を求めるのだが…

16 スティーブに交代して通信機を調べる

17 パスワードのせいで通信機が使えないイベントが発生。そのあとパチャママに交代してベッドルームへ行く。机の上にある日記を調べて「日記」を入手。通信室に戻ってスティーブと会話する



▲倉庫に救急箱があるので取り逃さないように！

18 通信室の机の上を調べて「通信施設の鍵」を手に入れる。一度外へ出てハシゴを登り屋上へ

19 「通信施設の鍵」を使ってアンテナ制御室に入る。制御室の右のほうにあるレバーを下げる

20 アンテナのイベントが終了後、カトウに交代して通信施設の外へ。入口から左へ進み、写真の崖がある場所まで行く。崖の手前のカーソルが矢印に変わる場所で「手袋」を使って下りる



▲崖はわかりにくい場所にあるので注意しよう。

21 崖を降りたあとに左へ進むと、アンテナが２つある場所に着く。白いアンテナの近くまで行き、左右２カ所ある“Ｉ”のうち、左の“Ｉ”をアンテナの角度が南東になるまでひたすら調べる



▲アンテナを調べると方角が表示されるぞ。

22 通信室のスティーブに話しかけたあとに、パチャママに交代して通信機を調べるとイベントが発生

そして物語はDISC2へ！

ここから先は、プレイヤー自身の力で進むことになる。前ページで紹介している基礎知識と、キミの頭脳があればきっと最後までたどり着けるはず。感動のエンディングをぜひ自分の目で確かめよう！

アコンカグア

ポイントQ&A

Q：カーソルを動かしていると、いろいろなマークに変化します。マークの違いに意味はあるのですか？

A：“！”は謎を解くためのヒントや入手可能なアイテムがあることを表しています。“D”はそれ以上進めない場所、もしくは進むとダメージを受ける場所であることを表しています。また、崖以外の場所での“上下の矢印”は、どのキャラでも移動できることを表しています。

PS

オズの魔法使い ～Another World～
ルングルング

第4章までをチャートで完全攻略！ これさえあれば、迷うことなくプレイできるぞ。

発売中	▶¥3,000	▶アフェクト
AVG	▶MC(1ブロック)	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

オレは、電撃PS編集部内私設「ルングルング」広報部部員！ だからなにかと「このゲームおもしろいッスよ～」と宣伝して、同志を増やすべく活動中だ!! だが、日頃から嘘八百なオレが「おもしろい」って言っても、誰も信じてくれない!! 日頃の行いを悔やむ（けど改めない）最近のオレなのであった。（青毛野郎）

オズの国での冒険をサポートするよ!

童話「オズの魔法使い」を題材にしたAVG『ルングルング』。攻略第2回となる今回は、ストーリーが一気に盛り上がる、第4章までをチャートで攻略！ また、ここまでの範囲の冒険に必要な合成アイテムレシピ一覧表や、作成に使用する素材の分布MAPなども、バッチリ紹介していくぞ!!

チャートの見方

チャート中の太字は、行動する場所を表す。アイテム名の後ろの数字は右ページのアイテムレシピ一覧のNo.に対応している。また、アイテム名の後ろのアルファベットは、採取場所を表すぞ（右ページのMAP参照）。

ゲームスタート

扉の果て
①ノルテに話しかける

第1章

マンチキンの森
②青い水晶と石になった住民を調べてから、マンチキンの森を通り抜ける

扉の果て
③ウルルに話しかけてから、ドロシーの家に入る
④家にあるツボと壁の絵を調べる
⑤ゴッチャとの会話のあと、壁の絵と図鑑を調べて、再びゴッチャと話す
⑥ドロシーの家で「魔法の青ペンキ：3」を合成する

マンチキンの森
⑦青い水晶に「魔法の青ペンキ：3」を使う

きこりの森
⑧ブリキの木こりに話しかけ、「銀のオイルさし」を見つけてから、もう一度話す

かかしの畑
⑨カカシに話しかける

眠りの花畑
⑩青い水晶に「魔法の青ペンキ：3」を使う。
⑪眠りの花畑を一度通り過ぎてから、ドロシーの家へ行き、ゴッチャから「魔法の青ペンキ上：5」のレシピを聞く

マンチキンの森
⑫コロンに「オズの青い草：Ⓒ」を3つ渡して、「せいれいのしずく：4」のレシピを聞く
⑬コロンに「かたい物？(コランダム)：Ⓒ」と「元気の出るリンゴ」を見せる
⑭ドロシーの家で「魔法の青ペンキ上：5」を合成する

眠りの花畑
⑮青い水晶に「魔法の青ペンキ上：5」を使用する
⑯アレグロに「元気の出るリンゴ：特殊」を渡して、「ゴツゴツした物？(あやしいキノコ)：Ⓕ」を見せる

きこりの森
⑰「オイリーオイル：6」を作り、ブリキの木こりに使う
⑱ブリキの木こりに話しかける

ケモノの山
⑲橋を渡り、ライオンに会う

マンチキンの森
⑳コロンに、「カラカラの実：Ⓒ」2つと、「元気が出るリンゴ：特殊」をあげて、「カットンバサミ：7」のレシピを聞く

カカシの畑
㉑ドロシーの家で「カットンバサミ：7」を合成し、カカシに使ってから、カカシに話しかける

エメラルドの城・城門
㉒城門の前にいる兵士に2回話しかける
㉓ライオンと木こりに話しかけたあと、カカシに話しかける

エメラルド城
㉔大将に話しかけてから、奥へ
㉕オズマ姫の像を調べてから、オズに話しかける

第2章

ルクルクの森
㉖赤い水晶を調べる

エメラルド広場
㉗サン・ナンテに「元気の出るリンゴ：特殊」を渡し「オズの赤い草：Ⓖ」を2つ手に入れる
㉘ドロシーの家で「魔法の赤ペンキ：9」を合成する

ルクルクの森
㉙赤い水晶に「魔法の赤ペンキ：9」を使う

カドリングの郷
㉚グリンダ宮殿へ入り、グリンダと話す

エメラルドの城
㉛城の中でノルテに会う
㉜一度ドロシーの家で寝てから、再びエメラルド城の応接間へ行く

第3章

エメラルド城
㉝オズから気球の材料集めを頼まれる

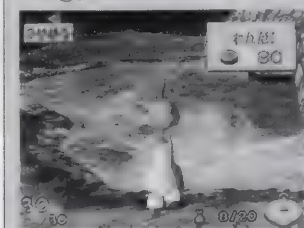
ルクルクの森
㉞ブリキの木こりを連れてきて、怪物を倒す
㉟カカシを連れて、残ったフクロを調べる

エメラルド広場
㊱サン・ナンテに「元気の出るリンゴ：特殊」を渡し、「オズの黄色い草：Ⓖ」を2つ入手。自動的に「ムシとりアミ：26」を入手

モンビの森
㊲黄色い水晶を調べる
㊳ドロシーの家で「魔法の黄ペンキ：11」を合成し、黄色い水晶に使う
㊴森にいる3匹の迷わせの妖精に話しかけてから、モンビの森・東へ行く

エメラルド広場
㊵サン・ナンテに「元気の出るリンゴ：特殊」を渡し「オズの紫色の草：Ⓖ」を2つ入手

ロコ湖
㊶紫色の水晶を調べる
㊷ドロシーの家で「魔法の紫ペンキ：13」を合成し、紫の水晶に使う
㊸ポリクロームに「カラカラの実：Ⓔ」を渡し、「チークポッジョ：15」のレシピを聞く
㊹ポリクロームに「枝のような物？(ハテナ草のくき)：Ⓚ」と「へんな生き物？(ネネムシ草)：Ⓚ」を見せる
㊺ドロシーの家で「魚つりのハリ：14」を合成。
㊻水辺の看板を調べ、つりで「マックのウロコ：Ⓚ」を入手する



▲つりは、ボタンをゆっくり押そう

ノルテ村
㊼ノルテからピプト博士の話を聞く

ギリキン滝
㊽紫の水晶を調べる
㊾ドロシーの家で「魔法の紫ペンキ上：16」を合成し、紫の水晶に使う

ナンテモ相談室
㊿リコウ・ロバとマヌケ・フクロウからマンチ山へ行く方法を教えてもらう

マンチ山ふもと
51 ドロシーの家で「グリンのしずく：17」を合成し、枯れた木の前で使う
52 復活した木を調べて上へ

マンチ山
53 ピプト博士に話しかけ、「真実のネックレス：22」のレシピを聞く

ギリキン滝
54 クークリップに話しかけて、「銀色チェーン：21」のレシピを聞く

眠りの花畑
55 アレグロに話しかけ、「きれいな花？(ブーケの花)：Ⓔ」を見せる

マンチキンの森
56 コロンに話しかけ、「何かの木の実？(ミルキの実)：Ⓒ」を見せる
57 ドロシーの家で「ミルキふんまつ：18」を合成する

ルクルクの森
58 ジニーに「ブーケの花：Ⓔ」と「ミルキふんまつ：18」を渡して、「アンジーコットン：19」とブーケラッセ：20」のレシピを聞く
59 ドロシーの家で「ブーケラッセ：20」を合成する

ロコ湖
60 ポリクロームに「ブーケラッセ：20」を渡す
61 つりで、「マックのウロコ：Ⓚ」を3つ入手
62 ポリクロームに「マックのウロコ：Ⓚ」を3つ渡し、「大きな真珠：Ⓚ」と交換してもらう
63 「真実のネックレス：22」を合成

モンビの森
64 「真実のネックレス：22」を所持して森にいる迷いの妖精に話しかけ、ネックレスの色をヒントにモンビの森・西へ抜ける
65 モンビの森・西にいる2人の住民と話す
66 「真実のネックレス：22」を利用して、モンビの森・北へ抜ける
67 モンビの家に入り、モンビを捕まえる

第4章

モンビの森
68 モンビの森・西へ行き、道をふさいでいる住民に話しかける
69 木こりをパーティに入れてモンビの家に行き、サルを調べる
70 モンビの森・西へ戻り、道をふさいでいる住民に話しかける

ギリキン滝
71 クークリップに話しかけ、イナッフ村のことを相談すると、自動的にモンビの森へ

エメラルドの郷
72 モンビの森での会話後、ドロシーの家で1回寝る

イナッフ村
73 木こりをパーティに入れて、村へ

エメラルド広場
74 サン・ナンテに話しかけて、「元気が出るリンゴ：特殊」2つと「チョビムシのハネ：Ⓖ」を交換する

モンビの森
75 モンビの森・東にいるキットンに「チョビムシのハネ：Ⓖ」をあげて、「ゴツゴツした物？(カボチャダケ)：Ⓙ」を見せる
76 キットンから「ビッグパンプキン：23」のレシピを聞く
77 ドロシーの家で「魔法の黄ペンキ上：24」を合成

風の谷
78 黄色い水晶に「魔法の黄ペンキ上：24」を使用する

ナンテモ相談室
79 リコウ・ロバに話しかけ、「クルパのロープ：25」と「クルパのツル：Ⓞ」の話を聞く
80 「クルパのロープ：25」を合成

エメラルドの広場
81 サン・ナンテに話しかけて「元気の出るリンゴ：特殊」3つと「チスのハリ：Ⓖ」を交換

ポイントQ&A

Q：モンビの森で迷ってしまいます。森に棲む妖精のウソを見破るにはどうすればいいんでしょうか？
A：まず上のチャートを参考にして、「真実のネックレス」を入手しましょう。このアイテムを持っている状態でモンビの森の妖精に話しかけると、妖精の言ったことが本当だった場合はネックレスが白に、ウソだった場合は黒に変化します。それをヒントに進んでいけば、バッチリ先に進めるはずです。

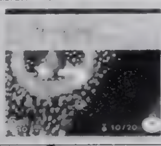
エメラルドの城
㉜「クルパのロープ：25」と「チスのハリ：Ⓖ」を持った状態で、オズに話しかける
㉝一度ドロシーの家で寝たあと、エメラルド城の中庭へ行き、オズに話しかける

↓

ルクルクの森
㉞ジニーに「ヒラヒラした物？(マーブープーカス)：Ⓗ」を見せる
㉟チョウのそばで「ムシとりアミ：26」を使い、「チョウのりんぷん」を入手する
㊱ドロシーの家で「すいこみフクロ：27」を合成

↓

眠りの花畑
㊲「すいこみフクロ：27」で眠りガスを採取、「ねむねむガス：Ⓔ」を入手



◀ガスに触れた瞬間に袋を使おう。

↓

エメラルドの城
㊳中庭にいるオズに「ねむねむガス」を渡す

↓

風の谷
㊴風の谷の崖まで行く
㊵「風の石：Ⓢ」を拾い、風の谷にある、すべての岩にはめる
㊶風の谷の崖へ行くと、ノームの国へ

第5章はノーム王国へ!

今回の範囲で合成するアイテムレシピ一覧表

チャートで登場した、全合成アイテムのレシピを、一覧表にして紹介するぞ。チャートとこのリストを見ながらゲームを進めていけば、サクサクゲームが進むこと間違いなし！　もちろん、ここで紹介する以外にも、合成可能なアイテムが存在する。道具として使うと、攻略が楽になるアイテムもあるので、いろいろ合成して便利なアイテムを見つけよう!!

一覧表の見方

表内の、合成素材の欄で、素材名の最後のカッコ内に数字が書かれているものは、合成して入手する素材だ（カッコ内の数字は、リストのNo.に対応）。また、カッコ内のアルファベットは、その素材を採取できる場所を表すぞ(下の素材分布MAPを参照)。カッコ内に特殊とあるものは、右下の「入手方法が特殊なアイテム」を参照しよう。

No.	合成アイテム名	レシピ
1	魔法の水	不思議な水×2Ⓐ
2	魔法の青いコナ	オズの青い草×2(Ⓑ、Ⓒ、Ⓔ、Ⓖ)+カラカラの実(Ⓑ、Ⓒ、Ⓔ)
3	魔法の青ペンキ	魔法の青いコナ(2)+魔法の水(1)
4	せいれいのしずく	魔法の水×2(1)+魔法の青いコナ(2)+コランダム(Ⓒ、Ⓟ)
5	魔法の青ペンキ上	魔法の青ペンキ(3)+せいれいのしずく(4)
6	オイリーオイル	ナーム草×2(Ⓔ)+あやしいキノコ(Ⓕ、Ⓙ)+不思議な水(Ⓐ)
7	カットンバサミ	カットンの小枝×2(Ⓒ)+コランダム(Ⓒ、Ⓟ)
8	魔法の赤いコナ	オズの赤い草×2(Ⓖ、Ⓗ)+カラカラの実(Ⓑ、Ⓒ、Ⓔ)
9	魔法の赤ペンキ	魔法の赤いコナ(8)+魔法の水(1)
10	魔法の黄色いコナ	オズの黄色い草×2(Ⓖ、Ⓙ、Ⓣ)+カラカラの実(Ⓑ、Ⓒ、Ⓔ)
11	魔法の黄ペンキ	魔法の黄色いコナ(10)+魔法の水(1)
12	魔法の紫色のコナ	オズの紫色の草×2(Ⓖ、Ⓚ、Ⓜ)+カラカラの実(Ⓑ、Ⓒ、Ⓔ)
13	魔法の紫ペンキ	魔法の紫色のコナ(12)+魔法の水(1)
14	魚つりのハリ	ハテナ草のくき(Ⓚ)+コランダム(Ⓒ、Ⓟ)
15	チークポッジョ	魔法の水×2(1)+魔法の紫色のコナ(12)+マックのウロコ(Ⓚ)
16	魔法の紫ペンキ上	魔法の紫ペンキ(13)+チークポッジョ(15)
17	グリンのしずく	グリンビーズ(Ⓞ)+ピッケルのしっぽ(Ⓜ)+魔法の水(1)
18	ミルキふんまつ	ミルキの実(Ⓒ)+カラカラの実(Ⓑ、Ⓒ、Ⓔ)
19	アンジーコットン	アンジーのミノ(Ⓗ)+魔法の赤いコナ(8)+ふんわりタンポポ(Ⓚ、Ⓜ)
20	ブーケラッセ	ブーケの花(Ⓔ、Ⓙ)+カットンバサミ(7)
21	銀色チェーン	ブリキのもと×2(Ⓜ)+アンジーコットン(19)
22	真実のネックレス	大きな真珠(Ⓚ)+銀色チェーン(21)
23	ビッグパンプキン	魔法の水×2(1)+魔法の黄色いコナ(10)+カボチャダケ(Ⓙ)
24	魔法の黄ペンキ上	魔法の黄ペンキ(11)+ビックパンプキン(22)
25	クルパのロープ	クルパのツル×2(Ⓞ)+アンジーコットン(19)
26	ムシとりアミ	アンジーコットン(19)+ルクルクの枯れ枝(Ⓗ)+チークポッジョ(15)
27	すいこみフクロ	マーブープーカス(Ⓗ)+チョウのりんぷん(特殊)

オズの国素材分布MAP

Ⓢ風の谷
・風の石×8
・サラサの砂×2

Ⓛノルテ村
●やわらかボーン
住民…ウルル
㊋…ブルーのビー玉×2

Ⓚロコ湖
・オズの紫色の草×2
・ふんわりタンポポ×2
・ネネムシ草×4
・ハテナの草のくき×2
★マックのウロコ
★シーラのウロコ
●大きな真珠
住民…ポリクローム
㊋…マックのうろこ×3

Ⓜギリキンの滝
・オズの紫色の草×1
・ネネムシ草×1
・ふんわりタンポポ×3
・ブリキのもと×4
・ピッケルのしっぽ×1
・チスのハリ×1
△ギリキンの水
●ブリキのすいとう
●ブリキの板
●ブリキのハンマー
住民…クークリップ
㊋…ブリキのかけら

Ⓟマンチ山
・コランダム×3
・岩ムシのこうら×3
・カランクリン石×2
・マンチ岩石×2
●命のコナ
住民…ピプト博士
㊋…ルクルクの葉

Ⓞマンチ山ふもと
・グリンビーズ×4
・クルパのツル×3



▲相談室でリコウから教わるまでは「クルパのツル」を採取できないので注意。

Ⓠイナッフ村
●ドシンのタイコ
住民…フーチ
㊋…ブリキのすいとう

Ⓣトウモロコシ畑
・オズの黄色い草×3
・モロッコのタネ×3

Ⓤ魔法の島
・魔法の花×1

Ⓥアザミ荒野
・アザミサボテン×4

Ⓙモンビの森
・あやしいキノコ×2
・ブーケの花×4
●ムシとりアミ
・オズの黄色い草×6
・カボチャダケ×4
・イガイガタンポポ×5
・ハニーシロップ
住民…キットン
㊋…ブーケラッセ

Ⓖエメラルドの都・広場
△モノ忘れの水（城内）
●オズの青い草(2章以降)
●オズの赤い草(2章以降)
●オズの黄色い草(3章以降)
●オズの紫色の草(3章以降)
●チョビムシのハネ(4章以降)
●チスのハリ(4章以降)
●オモチャのタマゴ(4章以降)
住民…サン・ナンテ
㊋…元気の出るリンゴ

Ⓔ眠りの花畑
・オズの青い草×3
・カラカラの実×3
・ナーム草×2
・ブーケの花×2
■ガス（眠り、毒、混乱）
●音楽のタネ×3(4種)
住民…アレグロ
㊋…不思議な水

Ⓝナンデモ相談室
・リコウの抜け毛×2
・マヌケの抜け羽×2

Ⓡトッテン洞窟
・岩ムシのこうら×4
・トッテンライト×3
ー洞窟の中心部のみー
△くらやみの水
■ガス（毒）

Ⓒマンキチンの森
・オズの青い草×2
・カラカラの実×2
・コランダム×2
・カットンの小枝×2
・ミルキの実×2
●魔法のルーペ×2
住民…コロン
㊋…ミルキーテポット

Ⓕケモノの山
・あやしいキノコ×4

Ⓓカカシの畑
・モロッコのタネ×4

Ⓗルクルクの森
・オズの赤い草×3
・アンジーのミノ×3
・マイマイホーン×1
・マーブープーカス×1
・ルクルクの枯れ枝×2
◎ルクルクの葉×2
■ガス（毒）

Ⓦコグマ王国
●グリンポンチョ
住民…コグマ大王
㊋…魔法のメガネ

Ⓐドロシーの家
・不思議な水

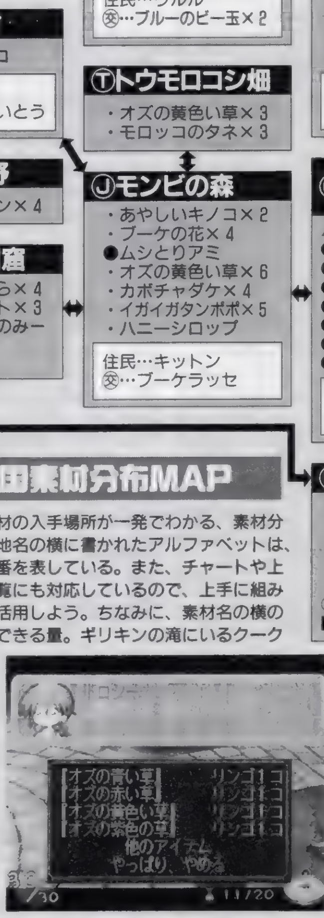
Ⓑ東の果て
・オズの青い草×5
・カラカラの実×5

Ⓘカドリングの都
●コビキの呼び笛
住民…ルーペ
㊋…フワフワポルケ

ゲームスタート



前回に続き、素材の入手場所が一発でわかる、素材分布マップを掲載。地名の横に書かれたアルファベットは、ゲームで訪れる順番を表している。また、チャートや上の合成アイテム一覧にも対応しているので、上手に組み合わせて、攻略に活用しよう。ちなみに、素材名の横の数字は1日に採取できる量。ギリキンの滝にいるクークリップは「ブリキのかけら」1つで「ブリキのすいとう」、2つで「ブリキの板」、3つで「ブリキのハンマー」と交換してくれる。ドロシーの家は、第2章で東の果てからエメラルドの都に移動するので注意。



◀エメラルド広場のサン・ナンテは、ゲームが進むにつれて、交換するアイテムの種類が増加。

記号の見方
△：「ブリキのすいとう」で採取
■：「すいこみフクロ」で採取
★：つりで入手
◎：ルクルクの樹復活後入手可能
●：交換で入手するアイテム
㊋：交換時に住民にあげるアイテム

入手方法が特殊なアイテム
・元気の出るリンゴ（木を揺らして採取）
・ハニーシロップ（同上。Ⓙモンビの家の前のみ）
・チョウのりんぷん
（チョウの近くで「ムシとりアミ：26」を使って採取）

ポイントQ&A
Q：ゲームが進んで、行ける場所が増えてくると移動が大変です。なにか移動が楽になる方法はありませんか？
A：「コビキの呼び笛」があれば、一度でも行った場所へは一瞬で移動可能です。合成に必要な「マイマイホーン」と「ルクルクの枯れ枝」は両方ともルクルクの森にあるので、こまめに採取、合成しておきましょう。2つのアイテムのうち、前者はカドリングの都にいるルーペが、後者はルクルクの森にいるジニーが識別してくれる。

PS2 フレースヴェルグ

上下左右に広がったコースを走る斬新なRCG。その独特なコースの攻略法を伝授!!

発売中	▶¥6,800 ▶ガスト
RCG	▶MC2(282KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

知ってる人も多いと思うが、念のため隠し要素についても解説しておくぞ。初期状態ではGRANDPRIXのSTANDARDしか選べないが、コース3をクリアすると、各モードでEXPERT、MASTERが選べるようになる。また、GRANDPRIXのEXPERTかMASTERで個人優勝すると、隠しチームのベルベットワークスを使えるようになるぞ。(城イドム)

戦闘機によるレースを制するためのポイント解説!!

意欲的なシステムによって、ほかのRCGとは一風変わった操作感覚を楽しめる『フレースヴェルグ』。そんなRCGだけに、初めてプレイしたときにとまどってしまった人も多いはず。ここでは、機体性能から飛び方のコツまで、このRCGを極めるのに役立つ攻略情報をまとめてお届けしていくぞ。

機体性能一覧 機体ごとの特徴をチェック!

右の表は、使用可能な全8機体の性能をまとめたものだ。それぞれの数値は、数が大きい(最高10)ほど性能が高いことを示している。なお、保持力とはパワーバンドから離れたときの影響の度合いのことで、数値が大きいほど影響が少なく、飛びやすいことを示している。また、鏡面装甲は機体表面の特殊加工によってレーザーやゲイボルグなどの攻撃を無効にできること、特殊パーツはその機体専用のオプションパーツが存在することをそれぞれ示しているぞ。

機体別性能比較表	最高速	加速力	旋回力	耐久力	安定性	保持力	鏡面装甲	特殊パーツ
ワイマール	7	6	10	4	6	2	ー	ー
C&M	10	4	6	5	8	3	ー	ー
フォークナー	5	8	9	6	7	4	ー	ー
ヘクトール	9	4	5	5	5	3	ー	ー
アカシナ	6	5	6	6	8	5	ー	有
ゼナム	5	3	4	10	10	5	ー	有
ガスト	4	10	7	4	7	6	ー	有
ベルベットワークス	8	9	8	6	8	1	有	ー

飛行テクニック 基本テクニックをマスター

特殊な設定の3Dコースを戦闘機で駆け抜けるRCGだけに、このRCGならではの飛行テクニックがいくつか存在する。ここでは、それらのテクニックを解説するので、しっかりマスターしよう!

●特殊エリアの活用法

コースの特定の場所には、接近すると加速力を得られるリニアブースター(黄色)と、接近するとシールドを回復できるセキュリティレーン(青)という、2つの特殊な帯状のエリアが用意されている。これらのエリアから得られる効力は、そのエリアに近づくほど、より高くなるので覚えておこう。なお、これらのエリアがパワーバンドから離れた場所にある場合、保持力の小さい機体で活用しようとしてもパワーバンドから離れ過ぎて減速し、かえってタイムが遅くなってしまうことも多い。注意しよう。

●エアドリフトで急旋回

このRCGではブレーキがよく効くので、Rのきついコーナーでは、一般的なRCGのタックインの要領で、エアドリフトを使ってクリアしよう。具体的には、①フルスロットルのままコーナーに突入、②曲がりながら適度に減速、③機体の向きがコーナー出口に向いたら再びスロットル全開、という操作で行う。

●機体の傾きに注意

機体には、引力を基準に、傾きを水平に自動修正しようする力が常に働いている。そのため、急勾配の坂道では、常時✚キーの下(あるいは上)を押し続けておかないと、コースの上下に飛び出してしまうぞ。とくに、コースや背景だけでは坂か平地か判断しにくい場面も多いので、機体の傾きには常に気を配ろう。

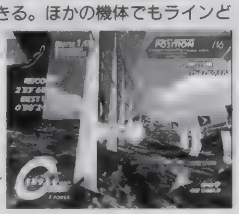
コース攻略 EXPERTを基本に最初の3コースを攻略! 好成績めざしてレッツGO!

ここでは、GRANDPRIX中盤までの3戦の舞台になる、3つのコースの攻略をお届けしよう。より速く飛ぶためのポイントを解説していくので、TIMEATTACKモードでの参考にもなるはずだ。ただし、この攻略はEXPERTやMASTERでの飛行を想定したものなので、自動補正がかかるSTANDARDでは利用できないラインどりも一部含まれているぞ。

コース1 グラススプロート

❶ショートカットにチャレンジ

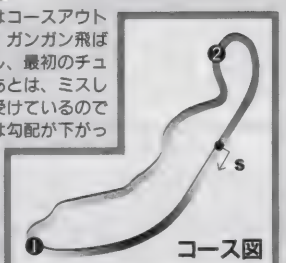
ここではこのコースで唯一、大胆なショートカットができるぞ。保持力が最高のガストなら、コーナー手前でパワーバンド左側に寄っておいて、左手の2本目の柱と並ぶくらい(写真の位置)から一気に右に旋回すれば、大幅に飛行距離を短縮できる。ほかの機体でもラインどりの工夫次第でショートカットは可能だが、旋回力が高いワイマールの場合は、エアドリフトを使ったほうが利口だぞ。



▶この位置から一気に右へ。✚キーの右を、このままコーナー出口まで押し続けよう。

❷障害物に注意

チューブ地帯ではコースアウトの心配がないので、ガンガン飛ばしていこう。ただし、最初のチューブ地帯から出たあとは、ミスしやすい難所が待ち受けているので要注意だ。ここでは勾配が下がっているうえに、上下に障害物が張り出している。速度を落とし、コース外に弾き飛ばされないようにしよう。



コース2 シーバード

❶チューブ地帯の特徴をつかめ

このコースだけに限らず、チューブ地帯では機体がチューブ中央に引き寄せられる補正力が働く。じつは、この補正力が働くたびに、機体の速度は若干落ちてしまっているのだ。このコースのように長いチューブ地帯が設けられているコースでは、できるだけチューブ中央の位置をキープし、機体の速度を落とさないようにしよう。

❷ヘアピンの有効な抜け方

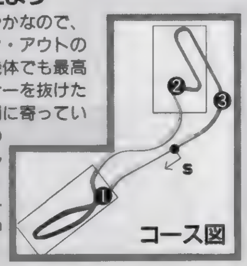
ヘアピンでは、エアドリフトを使うよりも、アウト側の壁に機体をこすりつけながら曲がるほうが速く抜けられるぞ。ただしシールドは確実に消費するので、その点には注意しよう。また、1つ目と3つ目のヘアピンでは、強引にショートカットしてしまう手もある。ちなみに、上のほうに張られた電気の壁は、外側からなら素通りできるので、覚えておこう。



▶地形のくぼみに機体を引っかけるようにして、強引にコーナーを曲がるべし!

❸ラインどりを考えよう

最終コーナーはゆるやかなので、キッチリとアウト・イン・アウトのラインをとれば、どの機体でも最高速で曲がれるぞ。コーナーを抜けたら、そのままコース左側に寄っていき、ホームストレートのリニアブースターをフル活用するのがセオリー。ただし、その先のチューブ入口までにはコース中央に戻っておくこと!



コース3 ブラックプディング

❶上昇しないとコースアウトに……

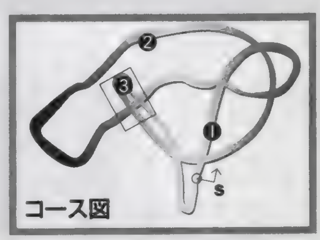
最初にスタートするときの画面ではわかりにくいが、ホームストレートは上り坂になっている。そのためにもこのコースでは、レースがスタートする前から✚キー下(キーコンフィグ初期状態の場合)を押し続けておいて、スタート直後からピッチアップさせるようにしよう。この操作を忘れると、即リタイアになってしまうぞ。

❷上下のパイプを避けろ!

パワーバンドをはさむようにして、5本のパイプが上、下、上、下、上の順に並んでいる。一見すると避けるのが困難な場所に感じられるが、じつは上下に無理して動いて避けようとしなくても、原則としてパワーバンドに沿って飛んでいれば接触する心配はない。ちなみに、確実に接触ミスを避けたい場合には、パワーバンドから離れて、パイプの上空を抜けてしまう手もあるぞ。

❸コースの作りを覚えよう

タイムアタックに挑戦しているなら、ここにあるリニアブースターはぜひフル活用したいところだが、上り坂の右コーナーに設置されているだけに、沿って走るのは非常に難しい。上級者以外は、パワーバンドのやや上空を通過するようなラインで、安全に抜けたほうが無難だ。また、このリニアブースターを抜けたあとは行き先を見失いやすい。ここは右へのヘアピンになっているので、チューブ地帯に入ったらすぐに右方向にエアドリフトをかけるようにしよう。



【挑戦者募集中!】ガスト主催のタイムアタック大会が開催されるぞ。競技ルールは、TIMEATTACKモードのMASTERのコース1でトータルタイムを競うというもの。チームは自由。参加希望者は、ハガキにタイム、チーム、住所、氏名、電話番号を書いて、「〒380-0824 長野市南石堂町1293 (株) ガスト・タイムアタックキャンペーン係」まで送ろう。入賞者には後日、スタートからゴールまでを収めたVHSのビデオテープを送ってもらう。しめ切りは7月31日消印有効。最終発表はホームページ(http://www.gust.co.jp) で行う。詳しくは本誌のガストの広告を参照。

PS

ブレンド×ブランド〈おでかけ合成RPG〉

冒険を進めるコツからアイテム合成の基本まで、序盤のプレイに役立つ情報満載！

6|29 RPG ▶¥5,800 ▶トンキンハウス ▶PS(15ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ポケステ必須のこのRPGでは、ゲームの世界でも、リアルタイムに時間が経過していく。夜を徹してのプレイ中、最初は薄暗かった街が実際の日の出とともに明るさを増していくさまを見たときには、なんとも感慨深かった。現実のときの流れがゲームの世界とシンクロするだけで、妙に感情移入しやすくなるから不思議だ。（城イドム）

最初の依頼達成までをポイントに分けて詳細攻略!!

久々に登場した、ポケットステーション必須のRPG『ブレンド×ブランド』。斬新なシステムがいくつも盛り込まれたこのRPGでは、独特のシステムに対する攻略のコツを知っているかどうかで、遊びやすさも大きく変わってくる。今回はソフトの発売直前ということで、ゲームの序盤を例にとってこのゲームの攻略ポイントを細かくチェックしていこう。実際にプレイする前に目を通しておけば、ゲームをスムーズに進められること間違いなし！

POINT 1 依頼者の話をよく聞く

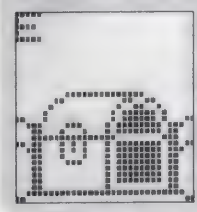
「○○を作ってほしい」といった依頼を受けないことには、お金を稼ぐことも、ゲームを先に進めることもできないぞ。依頼されたアイテムを作るためには、合成時にどんな素材を使えばいいかと、その素材をどこで探せばいいかなどの、情報を集める必要がある。そういった情報は依頼を受けた直後の会話から得られることも多いので、聞き漏らさないように。もし依頼者から有効な情報を聞き出せなくても、街の人に話を聞いて回れば何かしらヒントは得られるぞ。



◀最初の依頼は、道具屋のザッカから受けることに。

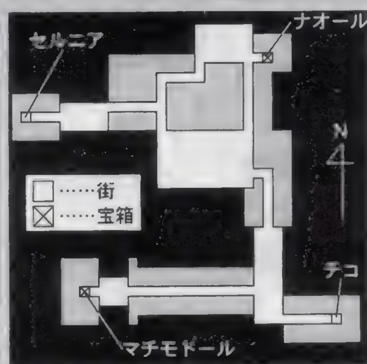
POINT 2 冒険フィールドはマッピングしながら探索しよう

冒険フィールドは、素材集めの場所としてだけでなく、プレイヤーを新しい街へと導く重要な足掛かりになる。3Dのフィールドは地形のつながりが把握しにくいため、やみくもに歩き回っていると思いがけず迷ってしまうことも多い。ちょっと面倒でも、しっかりマッピングしながら探索したほうが、長い目で見て効率的だぞ。また、壁だけ見ながら歩き回ると混乱しがちなので、ゲーム画面に表示される方位にも気を配りながら探索するようにしよう。なお、最初の冒険フィールドになるナサニール平原のマップを右に掲載しておいたので、プレイの参考にしよう。



◀ナサニール平原には、2つのアイテムが落ちているぞ。

ナサニール平原マップ



POINT 3 モンスターを倒してアイテムをゲット!

モンスターを倒すと、そのモンスターに対応した素材を手に入れることができる。ここでは、モンスターをより効率的に倒すためのコツを伝授するので、これらを参考に、素材をガンガン集めまくろう！

●装備の使い分けにも気を配ろう

フィールドでは装備する武器や防具の変更ができないので、出かける前に忘れずに装備を整えておくこと。なお、装備を決めるときには、攻撃力や防御力以外の性能もチェックしておこう。例えば、強力な武器がそろっている状態で、改めて弱い敵を相手にする必要が生じた場合には、攻撃力がやや劣ってもすばやさに長けた武器を装備するほうが有利になる。覚えておこう！

●相手の弱点を攻撃しよう

戦闘シーンでこちらから攻撃するときには、モンスターの体のどの部分を攻撃するか、選択することができる。どこに攻撃を加えるかによって与えられるダメージは変化するので、新しい敵に出会ったら、いろいろな箇所を攻撃して相手の弱点を探し出そう。ちなみに、甲羅などの固い部分や、剣や盾などの装備品は、原則として攻撃を加えてもほとんどダメージを与えられないぞ。

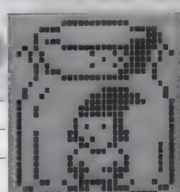
●ときには逃げる手もアリ

相手にしても仕方がない敵に出会ってしまった場合には、無理して戦わずに逃げてしまう手もあるぞ。また、取り忘れた宝箱を拾いに行きたい場合などには、すばやさのパラメータだけを優先して装備をそろえ、出会う敵すべてに対して「ニゲル」を選択する、というやり方もある。ただし、特定のフィールドに存在するフィールドマスターからは絶対に逃げられないので注意しよう。

ナサニール平原に出現するモンスター

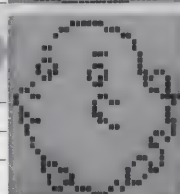
個々のモンスターの性質や、倒して手に入る素材を調べておけば、素材集めもグッと楽になるぞ。ちなみに、ナサニール平原に現れるモンスターのステータスは以下の通りだ。

ビンづめホムン



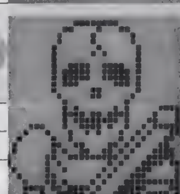
体力▶11ポイント
弱点▶顔
所持アイテム ▶アイアン

ファントムゥ



体力▶9ポイント
弱点▶腕
所持アイテム ▶ねったましい

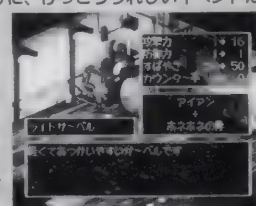
ホネホネ



体力▶13ポイント
弱点▶頭
所持アイテム ▶ホネホネの骨

POINT 4 アイテム合成で新しいアイテムを作ろう!

目的の素材を手に入れたら、さっそく自宅に戻ってアイテム合成してみよう。どんなアイテムが作り出されるかは、合成する2つの素材の組み合わせによって決定するぞ。なお、最初の依頼達成までに入手可能な素材を使って、どんなアイテムを作り出せるかは、下の「アイテム合成リスト」にまとめておいた。また、序盤で使用できる武器の性能をチェックするリストも掲載しているので、合成を行うときの参考にしよう。ちなみに、ペットのエプさんが自発的にアイム合成をしてくれることもある。勝手に素材を使い込まれてしまうデメリットもあるが、エイミーには作り出せない特殊な武器を作ってくれることもあるだけに、けっこううれしいイベントだ。ただし、エプさんは気が向いたときにしか合成してくれず、どんなアイテムを作ってくれるかは、プレイヤーがとった行動によるらしい。



▶目的のアイテムが作り出せるかどうかは、素材の組み合わせ次第なのだ。

アイテム合成リスト

	ホネホネの骨	アイアン	ねったましい	ガーネット	トパーズ
ホネホネの骨	レッドナイフ	ライトサーベル	レッドナイフ	エプパーンチ	エプパーンチ
アイアン	—	レッドナイフ	デスブレード	エプパーンチ	エプパーンチ
ねったましい	—	—	レッドナイフ	エプパーンチ	エプパーンチ
ガーネット	—	—	—	マチモドール	マチモドール
トパーズ	—	—	—	—	マチモドール

※「ホネホネの骨」「アイアン」「ねったましい」の3つは特定のモンスターを倒すことで手に入れられる素材で、「ガーネット」「トパーズ」の2つは、道具屋で販売している素材だ。

序盤で手に入る武器類リスト

武器・防具名	攻撃力	防御力	すばやさ
レッドナイフ	+10	—	+8
ライトサーベル	+16	—	—
デスブレード	+18	—	−6
麻のまえかけ	—	+7	—

※武器類のパラメータには「攻撃力」「防御力」「すばやさ」以外にも、「カウンター率」というパラメータがあるが、上記の武器や防具ではいずれも影響しないので、このリスト中では省略しているぞ。

就職実績ダントツ全国NO.1!!

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導 今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。 1、2、3年コース

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からライトウェーブ、ソフトイマーシュ等を用いての3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」まで勉強します。(2年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

スクール5大特徴

1. 初心者でも安心して学べる基礎を重視した独自のカリキュラム
2. コンピュータ完全1人1台体制による実践教育
3. 個性重視の教育
4. 万全な就職指導体制
5. ゲーム会社への専門職・正社員としての就職実績NO.1

2001年4月生募集中!!



名古屋ゲームデザイナー学院

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校大好評受付中!!

☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

●アニメーター科／アニメーションクリエイティブ科／デジタルペイント科(仕上げ)／企画・シナリオライター科／CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科／コミックイラスト科／漫画・コミック同人作家科 ……………☎03-5350-2422

●アニメ声優タレント科 ……………☎03-5350-2441

2000年卒、ゲーム会社(専門職社員)就職者数 100名突破! ダントツ全国第一位!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第5期生である2000年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職・正社員として大量に就職を果たしました。業界の常識を大きく上回るゲームスクール始まって以来の3年連続100名突破という驚異的な実績です。独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。



大阪ゲームデザイナー学院 ☎06-6882-4980

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6 ※資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料) 只今、学校見学実施中!!

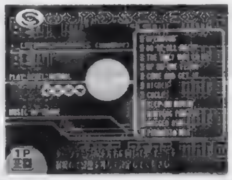
ウラワザデータベース Ver.14.8

2号ぶりの通常サイズ復活……とはいうものの、ネタ不足は相変わらず。ここで扱っていないウラワザもある？ そ〜ゆ〜のは本誌攻略記事に載ってるッス……たぶん。

LV 20 ビートマニアAPPEND 5thMIX Time to get down

★やっぱりあった隠し要素出現

ちょっと遅くなったけど、「アペンド5th」の隠し要素出現法をご紹介。「ハードモード」か「フリーモード」の曲選択画面で㋝を押すと、アナザー譜面が用意されている曲だけ難易度が変わるぞ。また、「ハードモード」のすべてのプレイモードを1度でもクリアすると、5つのボーナス曲が出現。どうしてもクリアできないという人は、「ハードモード」を50回プレイ（クリアの必要はない）しよう。すると、全曲＋隠し要素の「サバイバルモード」まで出現するのだ。

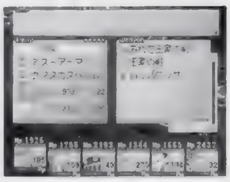


◀曲名の右に注目！ アナザー譜面が用意されていれば、こんな風に変化するぞ。

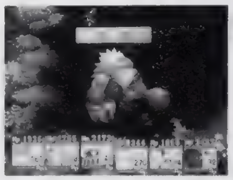
LV 50 ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの

★まさに最強の武器!? 一撃必殺技

以下のウラワザは、ゲームバランスを著しく損なうので、まだクリアしていない人は必ず読み飛ばすこと!! まずは、前回紹介した「ブレスⅣ」のウラワザで、謎の武器を作るまでを確認。「グーの火山」にある鍛冶屋で、何らかの防具を作ってもらう。次に、ダンジョンから出ないで敵とエンカウントして、戦闘中に武器装備を変更する。このとき、R1でカーソルを一番下まで移動させると「保険」という武器が表示されるので選択する。最後に、謎の武器を装備したキャラに「スーパーコンボ」を使わせて、ボタンを押さずに時間切れまで待つこと。すると、敵が倒れるまで斬り続けて……!?



◀コレを装備できれば準備完了。



▲あとは、スーパーコンボ中に何も入力せずに待つと……。

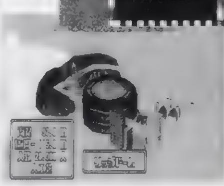
LV 50 ワールドスタジアム4

★ファン必見の球場の出現法!

本誌のPQでは紹介のみだった、隠し球場の「リッジドーム」の出現法を大公開。タイトル画面で㋜を押すと、おなじみのミニゲームが始まる。ここで、㋜を押した直後にL2＋R2を押しておくと、路上にバナナの転がっていないロングコースに変化する。このコースを時間内にゴールすれば、「リッジドーム」が選べるようになるぞ。どうしてもゴールできないという人は、㋜の直後にL1＋L2＋R1＋R2＋✚左＋◎と押し続けよう。成功すると、リリーフカーがスポーツカーに変化。操作性&加速ともにかなり性能が上がっているので、楽にクリアできるぞ。

▶コースMAPを見ると、コースの変化が一目瞭然。





◀サーキットがモチーフの、みょ〜な球場が使えるのだ。

編集部情報 キラーバス

★ちょっと変な隠しルアーをGet!

赤ん坊を丸飲みするなど、この上なくシュールなムービーに人気集中!? 開発元の魔法株式会社さんから、「キラーバス」のウラワザが届いたぞ。このワザは、ステージ4でBOSSバスを釣り上げると、バスがくわえている変わったルアーを使えるようになるというものだ。BOSSバスとは、各ステージに潜んでいる大物のことで、外見&重量ともに、ほかの魚とは明らかに違うから、がんばって釣り上げよう！



▶どう見ても普通のボスとは違うバス。気合いを入れて釣り上げろ！

★ウラワザ・ザ・BEST★

ウラワザの再録を書くたびに、あの頃はネタが多かったにゃ〜と思う今日この頃。PS2も発売されたというのに、なぜこんなにネタ不足？

■Gダライアス

★フリープレイ

アーケードの人気STG移植作「Gダライアス」の小ワザを紹介しよう。「アーケードモード」で100クレジット以上プレイすると、隠しオプションとして「FREE PLAY」が追加されるぞ。普通にプレイしていたのではかなり時間がかかってしまうので、残機設定を1にしておくといいだろう。

★ムービー

これは、クリアしなくてもすべてのムービーが見られるというれしいウラワザだ。「OPTION」の「MOVIE」にカーソルを合わせたら、✚左、右、左、右と入力した後にL1＋L2＋R1＋R2を押しながら㋜で決定しよう。

■プチカラット

★パトラ子出現

以下の条件を満たすと、タイトーの落ちモノPZG『クレオパトラフォーチュン』のヒロイン・パトラ子が出現！ 「おはなしもーど」の「おりじなる」で、①パトラ子以外のキャラを使ってプレイする。②ノーコンティニューで、エピソード6までを5分以内にクリアする。以上2つの条件を満たすと、エピソード7〜9の間に「乱入するですぅ〜」と乱入してくるぞ。

★パトラ子使用

オプション画面でボールスピードを「アーケード」に設定して、①「うでだめしもーど」の「むずかしい」をオールクリアする。②「おはなしもーど」の「アーケード」をコンティニュー5回未満で7分以内にクリアする。以上、どちらかの条件を満たすとタイトル画面下にパトラ子の顔が表示されて、プレイヤーキャラとして使えるようになるぞ。また、タイトル画面から「おぷしょん」を選び、「EXIT」でタイトル画面に戻るという動作を13回繰り返しても、パトラ子が出現する。ただし、この場合は出現済みデータとして保存されないので要注意！

■サガ フロンティア

★アイテム増殖

スクラップのジャンク屋でお金を払ってアイテムを3つ取ったら、店を出ないで店主に話しかけて「売る」を選択。買い取りメニューが表示されたら、一番下の「ハイペリオン」にカーソルを合わせ◎を押す。すると、ジャンク置き場でさらに7つのアイテムを入手することができる。以上の操作を繰り返せば、いくらでもアイテムが手に入るぞ。

★特殊ワザ

体術の「スライディング」、「ジャイアントスイング」、「バベルクランブル」、「スープレックス」の4つを装備すると、一人連携攻撃の「DSC」が使えるようになるぞ。

★クリア後のオマケ

すべてのキャラクターでゲームをクリアすると、「開発室」にいけるぞ。

※注＝今回再録したウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。そのため、リメイク版ではできない可能性もあるので注意してください。

ウラワザ大募集!

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥8,000分の商品券
50	¥6,500分の商品券
20	¥4,500分の商品券
0	¥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
24時間受け付け中!

今号の採用者：LV50（2名）／大阪府 東原俊基くん、北海道 柳和美くん。LV20（1名）／東京都 杉本一輝くん。

✸読者によるPSゲームバトルを開催中!

DPSコロシアム

戦いの場はインターネットへ!!

「DPSコロシアム」は、読者がたたき出してくれたPS記録をいろいろと募集しているぞ。下でも発表しているように、これからはインターネットでの活動にも力を注いでいく。もちろん本誌の「DPSコロシアム」も、ホームページの窓口として、さまざまな情報をお届けしていくぞ。

新たなる戦いの場「電撃オンライン」に集え!!

電撃各誌によるオンラインマガジンが、ついに開設されることになったぞ！　これからの「DPSコロシアム」は、主な情報公開や活動の場をホームページ「電撃オンライン」(P.80参照)に移行して、今まで以上に充実した記録争いの場を提供していく予定。なお「電撃オンライン」は6月26日にプレオープンを、7月3日にグランドオープンを迎えるが、「DPSコロシアム」はプレオープンと同時に運営を開始するぞ。

POWER UP!! ▶ホームページ上でも記録を受け付け!!

「電撃オンライン」開設にともない、記録募集のシステムもパワーアップ。従来のハガキによる記録申請ももちろん続けていくが、これからはそれに加えてネットでの記録募集も開始するぞ。ハガキで集まった記録と、ネットで集まった記録はいっしょに集計するので、どちらでも都合のいい方法で参加してくれてかまわないのだ。

ハガキの申請記録 ＋ ネットの記録申請 ＝ 両方あわせて記録を集計

こんな企画も進行中!! 乞うご期待!

CHECK!

参加者全員の記録発表もアリ!

これまでの記録発表は、誌面スペースの都合上、どうしても優勝者もしくは上位数名だけとなっていた。しかし、ホームページ上では詳細かつ充実した記録発表を行いたいと思う！　主要な正式募集種目では、参加者全員の順位と記録を掲載する予定だぞ!!

CHECK!

過去の記録も閲覧可能に!?

以前にこのコーナーで募集を行った種目での集計結果や最高記録なども、データベースとして検索可能になる予定だ。前に見落としていた記録集計結果のチェックや、現在の最高記録の再確認もバッチリできるようになるかも！　どうぞお楽しみに。

CHECK!

特別企画もさらに充実

これまでの「DPSコロシアム」で実施してきたような特別企画も、ホームページを通していろいろお届けしていく予定。超人があみ出した攻略の公開や、トップレベルの読者同士による対談など、PS好きなら誰でも必見必読の企画を準備中なのだ。

6月26日プレオープン予定!! ▶http://www.dengekionline.com

ザ・挑戦者ランキング

ここでは、5月20日に正式募集をしめ切った種目の最終集計結果を発表していくぞ。また、『XI [sái]　JUMBO』のルール①、『CBR』のルール①～④の最新記録もあわせて発表するので、ぜひチェックしておこう。ちなみに『リッジV』で3位までに入賞したみなさんには、賞金のほかにもナムコが提供してくれた『リッジV』のカレンダーほか特別賞品をお贈りさせてもらった。

最終発表　リッジレーサーV

TIME ATTACKでABOVE THE CITYのトータルタイムを競う。クラスはSTANDARD、EXTRAのどちらかのみ。エンジンは自由。

優勝：CRW(千葉県)　2'42"721　TOREADOR／オーバル／EXTRA／ネジコン

2位：CRW龍田(山梨県) 2'43"882(TOREADOR／オーバル／EXTRA／ネジコン)

3位：梅津孝弘(埼玉県) 2'44"688(TOREADOR／オーバル／EXTRA／ネジコン)

最終発表　XI[sái] JUMBO

タイムリミテッドでのスコア、ノルマアタックでのスコア、ぼうけんモードのオールクリアタイムを、それぞれカテゴリー別に競う。

タイムリミテッド（1P）	岡田大亮（東京都）	2,952,806点(MC:179/MCS:33,288)
タイムリミテッド（2P）	石丸裕貴（東京都）	5,454,995点(MC:244/MCS:62,952)
ノルマアタック（1P）	石丸裕貴（東京都）	7,512,063点(ノルマ：97)
ノルマアタック（2P）	石丸裕貴（東京都）	8,521,529点(ノルマ：97)
ぼうけん	呪い革命（静岡県）	6'52"07(スーパーアクイ使用)

最終発表　クラッシュ・バンディクー レーシング

「ひたすらトライアル」で、コース別にトータルタイムを競う。キャラ自由。

タスマニアだいばくそう	一色大地（兵庫県）	1'20"57（ディンゴダイル）
ホネホネかいていトンネル	一色大地（兵庫県）	1'14"70(タイニータイガー)
あめふりボワボワいせき	一色大地（兵庫県）	1'33"60（ディンゴダイル）
ココ・デ・サーキット	一色大地（兵庫県）	1'19"76（ディンゴダイル）
カメカメせいてつじょ	プチドラゴン（佐賀県）	1'58"48（ディンゴダイル）
ゆきやまおおいわサーキット	斉藤亘（山形県）	1'13"53(タイニータイガー)
ハイスピードちかすいどう	一色大地（兵庫県）	1'44"58（ディンゴダイル）
かっとびアルマジロけいこく	一色大地（兵庫県）	1'27"76（ディンゴダイル）
ひとくいばなテンプル	一色大地（兵庫県）	1'19"76（ディンゴダイル）
はぐるまトロッコこうざん	一色大地（兵庫県）	1'22"19（ディンゴダイル）
どっきり！カチカチパパぐま	斉藤亘（山形県）	2'08"10（クラッシュ）
クモクモキャッスル	一色大地（兵庫県）	2'18"10（ディンゴダイル）
スーパーどろぬまアリーナ	上坂誠（福井県）	3'14"78（ポーラ）
つぎはぎスカイウェイ	一色大地（兵庫県）	2'12"35（ディンゴダイル）
スーパーかそくトンネル	エイリアン（佐賀県）	2'14"30(タイニータイガー)
むじゅうりょくステーション	プチドラゴン（佐賀県）	2'30"03（ディンゴダイル）
ドリフトスペシャルアリーナ	一色大地（兵庫県）	1'41"34（ディンゴダイル）
ターボスペシャルアリーナ	一色大地（兵庫県）	1'38"84（ディンゴダイル）

最終発表　FANTAVISION

ノーマルモードでスコアを競う。ステージの制限や、設定上の制限などもとくになし。

優勝：青木聡(千葉県)31,235,300点(207チェイン)

キミの記録も募集中なのだ

現在は、右の2種目で正式募集をかけているので、ふるって参加してほしい。もちろん、読者オリジナルルールの記録も受け付けているので、「正式募集は終わったけど改めて自己記録を更新しました！」とか「こんなルールを考えて、記録作りに挑戦してみました。この記録を見て！」といった報告も送ってほしい。「電撃オンライン」での申請は、実際のホームページを見よう！

記録申請の方法　記録の申請はハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでOK。

申請ハガキのルール　原則として、申請記録は官製ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便せんなども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合、「～回目の申請です。前の記録は～です」と書きそえること。イラストや当コーナーへの意見をそえてくれてもかまわないぞ。

エントリーのルール　記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため"編集部から通知があった場合のみ"申請記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却する）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

新登場　鉄拳TAG TOURNAMENT

ルール③　サバイバルモードで勝ち抜き人数を競う。使用キャラは隠しも含む、誰でもOK。キャラのチェンジも、自由に使ってくれてかまわない。記録の集計は全キャラ共通で行う。

申請記録　「鉄拳TT・ルール③」と明記して「勝ち抜き人数／使用キャラ」を書こう。もし余裕があったら、攻略に使ったワザについても書きそえよう。スゴい記録を待っているぞ！

●記録確認にメモリーカード使用

●しめ切り▶8月20日消印有効

新登場　ミスタードリラー

ルール　「とことんドリラーモード」で、掘り進んだ距離を競う。2つの難易度、NORMAL（初心者用）と、EXPERT（上級者用）での記録を募集し、それぞれ別に集計を行うぞ。

申請記録　『ミスタードリラー』と明記して「選択した難易度／記録」を書こう。NORMALとEXPERTのどちらでも好きな難易度で参加してくれてかまわない。もちろん、両方への参加も大歓迎だ。

●記録確認にメモリーカード使用

●しめ切り▶8月20日消印有効

挑戦の受け付けは…(掲載予定:8月20日消印有効まで▶9月22日発売号で発表)

〒101-8305(株)メディアワークス「DPSコロシアム係」まで

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に1000円」、49～20人で「1位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ(参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ)。

実況パワフルプロ野球7 はじめて物語

まんが 岩瀬さとみ

野球ゲームの代名詞ともいえる『実況パワフルプロ野球』(通称『パワプロ』)シリーズがPS2にやってきた! 「野球は好きだけど『パワプロ』はやったことがない」という人も、これを読めばプレイしたくてたまらなくなるはず!



プロ野球に憧れたことがあるのなら…プレイしなくちゃいけません その1の



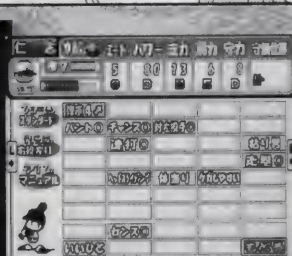
▲12球団の選手が実名で登場するのもうれしいところ。外見こそかわいい2頭身ですが、野球ゲームとしての完成度の高さは◎なのです。

●PS2初の野球ゲーム『パワプロ7』

これまでにSFCやN64など、さまざまな機種で発売されてきた『パワプロ』シリーズ。PS2版はタイトルに『7』とついているものの、7作目という訳ではありません。ゲームボーイで発売されている「パワプロクンポケット」シリーズや、N64で発売されている『実況パワフルプロ野球2000』、それにPSの『実況パワフルプロ野球'99開幕版』など、通し番号になっていないシリーズ作品もたくさん存在しているからです。『パワプロ7』は、これら10を優に越える『パワプロ』シリーズの最新作であり、これまでに蓄積されてきたノウハウがぎっしりと詰まった決定版ともいえる作品なのです。投手ならボール1個単位の緻密さでストライクとボールを投げ分ける、いわゆる「出し入れ」が楽しめますし、打者なら意識して流し打ちをしたり、強振してホームランを狙ったりすることができます。つまり、やりこめばやりこむほど楽しめる懐の深い野球ゲームに仕上がっているのです。アナログスティックでの操作も決して複雑ではなく、逆に✚キーでは難しかった微妙なコントロールが可能になっています。ですから、初めて『パワプロ』シリーズをプレイする人にはアナログスティックでの操作をオススメしておきましょう。もちろん、✚キーでも操作することができるので、アナログスティックでは思うように操作できない人でも安心です。PS2ということで読み込み時間はPS版とは比べものにならないほど速くなっていますし、オリジナル選手を作ることができるサクセスモードもちゃんと用意されています。自分が作った選手の名前をウグイス嬢がちゃんと呼んでくれる(『ときめきメモリアル2』のように選手の呼び方を設定できる)のもうれしい要素です。



プロ野球に憧れたことがあるのなら…プレイしなくちゃいけません その2



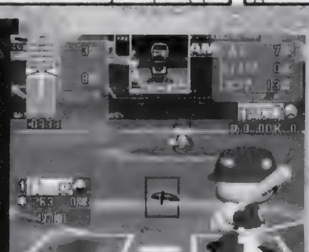
▲下のブロックに表示される特殊能力は、サクセスモード内でのみ有効なものです。クリア後には自然と消えるようになっています。

●サクセス・その1：サクセスは育成SLG

今や『パワプロ』シリーズとは切っても切り離せない存在となったサクセスモード。これはオリジナルの野球選手を作る育成SLGで、これまでの『パワプロ』シリーズにも高校生編や社会人編などがありました。今回の『7』は『4』以来となるプロ野球編。プレイヤーはドラフト5位で入団したばかりの二軍の選手を、一軍のレギュラーにするべく育てていきます。具体的には「練習をしたり試合で活躍したりすることで得られる経験点を元に、主人公の能力をアップさせていく」のです。経験点には筋力や敏捷、精神といった種類があり、これらを消費することでパワーや走力といった能力を上げていく訳です。また、特殊能力と呼ばれるものも取得することができます。打者用の特殊能力にはホームランが出やすくなる「パワーヒッター」や盗塁成功率がアップする「盗塁○」などがありますし、投手にも変化球がよく曲がるようになる「キレ○」やピッチャーへの強い打球をうまく処理できるようになる「打球反応○」などがあります。どれも役立つものばかりなので、特殊能力を取得しておけば試合でも活躍しやすくなるでしょう。ただし、特殊能力には、スコアリングポジション（2塁か3塁）にランナーがいるときに打席に立つとミートカーソルが狭くなってしまう「チャンス×」などマイナス要素の強いものもあります。これらは経験点を使って取得するのではなく、イベントで強制的につけられてしまうのがつらいところです。とはいえマイナスの特殊能力を消すことも可能なので、ついてしまったからといってあきらめることはありません。仮に最後までついたままでも、基本能力が高かったり、他の役立つ特殊能力を持っていれば十分に活躍できるからです。



プロ野球に憧れたことがあるのなら…プレイしなくちゃいけません その3



▲入れ替えテスト。野手の場合は13点以上取らないといけません。試合のときよりも遅めのタイミングでバットを振るといいでしょう。

●サクセス・その2：特訓作成を活用しよう

「7」のサクセスモードで新たに導入されたコマンドに「特訓作成」があります。これは基本練習と手持ちのアイテムを組み合わせて特訓（練習の1つとして登録できる）を作り出すもので、能力の高い選手を作るのに不可欠な要素です。アイテムを入手したら、すぐにどんな特訓ができるのかを調べてみましょう。基本練習よりも効果的に経験点を入手できることが多いので積極的に利用したほうが得なのです。組み合わせによってはいきなり高レベルの特訓を作り出すこともできます。例えば「マッサージ（ストレッチ系のレベル2）」と「育成コーチの信頼」を組み合わせるとレベル4の「人間ドッグ」が作れます。この特訓は体力を回復するとともに「バクダン」や「不眠症」といったマイナス能力を消してくれる効果も持っているので、覚えておくと便利です。

●サクセス・その3：サクセスを楽しむには？

プレイヤーは最初に入る球団を決めることになります。もちろん、最初はお気に入りの球団に入る人がほとんどでしょう。ただ、各球団ごとに専用のシナリオが用意されているため、1球団だけをプレイし続けるのはもったいありません。投手の場合と野手の場合でも内容が微妙に変わりますから、少なくとも24回はプレイすることをオススメします。

なお、サクセスモードでも試合シーンではほかのモードと同じように実際に野球をプレイする必要があります。ここでよい成績を収めるためにも、あらかじめキャンプモードなどでしっかりと操作方法やタイミングを覚えておきましょう。一軍昇格後には二軍との入れ替えテストもあります。規定のポイントを取れないと降格させられてしまうので、ふだんの試合以上に(!?)集中して臨むようにしましょう。

実況パワフルプロ野球7 はじめて物語



プロ野球に憧れたことがあるのなら…プレイしなくちゃいけません その4



▲サクセスモードで作った選手はアレンジモードで使用することができます。サクセスの選手だけでチームを構成することも可能です。

●サクセス以外のモードにも注目！

『パワプロ7』にはサクセスモード以外にも複数のモードが用意されています。例えばホームラン競争。これは何本のホームランを打てるかを競う、気軽に挑戦できるモードです。このほかにもシナリオやペナントなど、ひとりでも楽しめるモードがたくさん用意されています。もちろん、対戦モードで友だちと戦うのも楽しいものです。相手投手の球種を表示させたり、自動的にミートカーソルを合わせてくれる設定があるので、初心者でも気持ちよく打つことができます。同時に、守備を自動的にやってくれる設定を併用することで、野球ゲーム初心者が上級者と互角の戦いをすることもできるのです（これらの設定はサクセスモードなどでは使うことができませんが）。ひとりで遊んでも多人数で遊んでも楽しい。それが「パワプロ7」なのです。

●残念な部分と次回作への期待について

ここまで『パワプロ7』の魅力について紹介してきました。ただ、残念なことに「ここがこうなっていれば」と思ってしまう部分もわずかですがあるのです。その最たるものが「対戦モードをプレイしているときにメインメニューに戻れない」という仕様。試合の途中でやり直したい（またはほかのモードをプレイしたい）と思ったら、リセットするしかありません。試合では複雑かつ微妙な操作が求められるだけに、チュートリアル要素が少なめな点も惜しまれます。練習用のキャンプモードは用意されていますが、それとは別に「操作方法や各種のテクニックを楽しみながら覚えられるモード」があってもいいと思うのです。野球ゲームの代名詞ともなった「パワプロ」だけに「野球ゲームの初心者に対するフォローがもっとほしかった」が、正直な気持ちです。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】
ぬりえの時間

左ん プロフィール グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。ドット絵の仕事がないっスと嘆いていますが…マジですかぁ？



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI
電撃コラムス

読めばちょっとした業界の秘密がわかるこのコーナー。今回も業界人の方々の秘密をこっそり教えちゃいます！

★君のこと 忘れないように

ドット絵とは、色がついた小さな四角形を並べたものです。ドット絵師の創意工夫しだいで、水彩画のようにも油絵のようにも、さまざまな表現ができる不思議な画法です。今回は、そんなドット絵を語りますぞ。

ドット絵がゲームの絵の主流だった頃、私はとあるゲームの、それはそれは美しいドット絵のトリコになり、その会社に入社したのです。ある日、そのゲームのドット絵を見せてもらえる機会がありました。といっても、パソコンのモニターで見たのではありません。それを開発していたころは、まだパソコンでドット絵を描く環境が整っていなかったのでしょう。その美しいドット絵は、方眼紙に色鉛筆で描かれていたのです！

方眼紙の小さなマス目の１つ１つを、完成図を想像しながら塗りつぶしていくという気が遠くなるような作業です。まさに「職人」の仕事であります！　さらに描くだけならまだしも、その方眼紙を見ながらドット１つ１つのデータを打ちこまなければならないわけでして、その職人たちの腕の良さ、そして並々ならぬ苦労があったと容易に想像できるのです。私は、感嘆と尊敬と、**そんなのいや～ん**というきもちが入り混じった、深いため息が出たのでした。

今日では、ドット絵の生息地はすっかり様変わりしてしまいました。携帯ゲーム機の液晶画面の中だったり、ポリゴンに貼りついていたり、画面のすみっこに表示されるボタンや文字にかろうじて使われています。もはや、ドット絵での表現を追求する時代ではないのかもしれません。それよりももっと効率のよい表現が、現在のゲームハードでは可能だからです。３Ｄ職人となったかつてのドット絵師も少なくありません。それでも、数々の素晴らしいドット絵作品と、それを描く楽しさを愛している私は、いつの世までもドット絵師たちが腕を磨きつづけてほしいと願うのです。そんな**人間国宝**。ダメ？

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 えーと、D以外の仕事がもうちょっとで発表出来そうです。どんな仕事なのかというと…ヒントは「紙ではありません」(笑)。バレるか?(答えは80ページを見てね)

★PSoneとハードディスク

かねてから噂になっていた2つのモノがSCEから発表されたので、今回はその2つ、「PSone」と「ハードディスク」について取り上げよう。

まずPSone。噂はずいぶん以前から流れていて「PSコンパクト」とか、いろいろな名前で呼ばれていたPSのニューモデル。この号に載っているはずの写真を見てもらえばわかるが、とにかく小さい。今のPSの3分の1、印象だけならデュアルショックよりちょっと大きい程度なのだから驚きだ。

そしてさらに驚くべきは、これに接続する液晶モニタ。そして、全てのPSと携帯電話が接続できるケーブルが発売されること。携帯電話は通信用であり、さすがにバッテリ駆動はできないようだが、液晶をつけて携帯電話を接続して……と、電源さえあれば、どこでもPSのゲームが遊べて、そしてネットワークにつながるというものなのだ。

過去に任天堂が安いFCや、安いSFCを発売したことはあったが、新機種の登場直後に、旧型マシンを(ネットに接続できるという目玉機能が追加されたとはいえ)ここまで大々的にリニューアルして発売したハードメーカーはなかった。

その意味だけでも、SCEのこのマシンは新しい。

さらに付け加えるなら携帯電話接続ケーブルは、PS2でも使用可能だということ。PS2も、携帯電話を使ってネットワーク接続可能になったことを意味している。

いずれにしても、どこにでも持っていくことができて、そして遊ぶことができる「可搬性の高いPS」の登場が、おもしろいコトであるのは間違いのないところだろう。

だが、もっと過激なのがPS2用のハードディスク。そもそも「ハードディスク」が何なのかわからない人がいるかもしれないので、簡単に説明しておくと、パソコンなどで主流の外部記憶装置で、高速で書き換えができて、大容量であること(DVDより大きいのも当たり前)が特徴のメディアだ。ただし、弱点は「超精密機器(本当に超がつく精密機械なのだ)」なので震動に弱いというところ。

ネットワークに接続するとなると、どうしても外部記憶装置が必要で、しかも音楽配信やコンテンツ配信まで視野に入れているのだから、MOやZIPでは問題外。さらに「発売するぞ」とかねてから言っていたモノだったし、北米版のPS2では内蔵できるらしい(?)ので、登場自体は予想通りだったのだが、予想外だったのがハードディスクにネットワークをいきなり付けてしまう強引なネットワーク接続方法だ。しかもその「ネットワーク」が、本格的なネットワーク接続を実現するためにパソコンなどで標準的に使用されている100Base-Txが用意されているところが強烈だ。

モデム(もしくは最近流行っているTA=ターミナルアダプタ)を使って、ISDNもしくは電話線を経由して、インターネットに接続するのが普通の家だが、実はこれはインターネットにつなぐ方法の一形態に過ぎない。ネットワークと接続する方法はイロイロあって、僕が実際に使っている方法も直接モデムをつなぐ・携帯電話をケーブル接続する・ネットワークに直結し、そこからルーター(と呼ばれるネットワークを繋ぐための道具がある)を通してISDNに接続する、専用線に接続するなどなど、多岐にわたっている。このネットワークの基礎となっているのが「イーサネット」というヤツで、PS2についているハードディスクは、なんとそのイーサネットに直結する方法、機構を内蔵するというのだ。

イーサネット→ダイアルアップルータ→インターネットや、イーサネット→パソコンの共有モデム→インターネットなどというふうに、実質的にあらゆるスタイルでの接続が可能になるので、非常に素晴らしい方法であるのは間違いない。

だが、反面、この方法は普通にモデム(またはTA)を使って、手軽につなぐのに比べると、専用線・ダイアルアップルータなどの、家庭内ネットワークを作っている人でない限りは、中間に新しいハード(たいていの場合はモデムかTAだろうが)が実質的に「必ず」必要になるというデメリットもある。パソコンを使っていない人のために(パソコンがある人は多分、ちょっとした設定で接続可能)SCEが純正ハードを発売するのだろうが、その場合には、ドリームキャストなどの直結できるハードウェアと比較すると出費もかさむし、面倒なのは疑いもないところだろう。これを回避するために、予備的な方法として、携帯が用意されているのかなとちょっと思っていたりもする。

さて、ところで、このハードディスクにはビッグボーナスがついている。

それがキャッシュ。DVDはCDに比べれば遥かに高速だが、だからといって、もうアクセスを気にしなくていいレベルかといえば、当然YESとは言いかねる。ところが、ハードディスクってヤツは圧倒的に速くて、もう一瞬で読み込むことができるレベルだ。このハードディスクの利点を活用してメモリーに読み込むときに、ついでにハードディスクに書き込んで、次の読み取りはハードディスクから行うなんて方法で、読み取り速度を向上すること(キャッシング)が可能だと発表されているわけだ。

これは多分、ファームウェアを更新することで実行可能になると思われるので、アクセス速度が向上するのは、どんなソフトにも対応しうるビッグボーナスであることが期待できる(設計にも依存するが、運が良ければPSのソフトまで高速化することが期待されるのだぞ)。

さらに(これにはソフトの対応が明らかに必要だが)複数枚のCDやDVDをハードディスクにコピーしてしまい、交換の手間を省いたりもできるようになるかもしれない。ただ、このコピーにはかなり手間がかかるであろうことは容易に想像がつく。

と、実際に発表されたハードについて簡単にレポートしたわけだが、ここで忘れてはいけないのが、今回のSCEの発表は、単なるハードだけはなく「ネットワークに接続するための用意はできました」という意味を含んでいることだ。携帯電話と100Base-Txという2つの入り口が用意され、そしてネットワーク接続があるとき、実質的に必須になる書き換え可能な大容量のメディアも用意された。

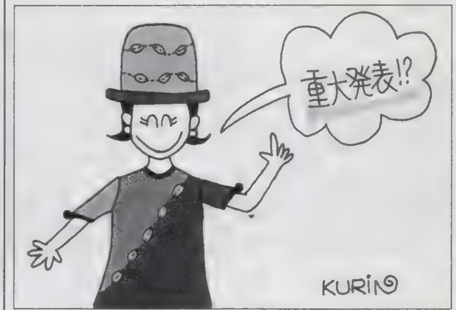
SCEは「PS2をネットワークに接続して、ネットワークでゲームをダウンロードしたり、音楽をダウンロードしたりできるようにします」と宣言したに等しいのだ。そして、それは今までの家庭用ゲームにほとんどない、ネットワークを介して多人数で対戦するゲームや、ダウンロードされるゲームの登場を意味している。

短い歴史ではあるが、ここに初めて、家庭用ゲームマシンの未来が見えてきたと言えるだろう。大げさかもしれないが、今回の発表を素直に解釈すればするほど、その内容が革命的なものにすら思えてくるのだ。

ハードディスクと携帯電話接続用ケーブルの発売される今年の冬が、まったくもって楽しみだ。その前に、通信用のライブラリも確認しなくちゃ……21世紀(もう来年から)は楽しくなりそうだぞぉ。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール ▶「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回は悲しい悲しい重大発表があります……。



★「FILM FESTIVAL」と「ポーの旅」と「重大発表」

梅雨の合間の貴重な晴れ間。この時期、雨上がりの木々の匂いを嗅ぐと不思議となつかしい気分になりますね。

先日、「アメリカン・ショート・ショート・フィルムフェスティバル2000」に足を運んで来ました。私はこの日、ワンデーフリーパス券で約6時間、全29本を堪能するという映画三昧の一日を過ごしました。56秒というとってもショートな作品から、37分の作品まで、通常の映画と比べたら短いながらもドラマあり、涙あり、笑いありとてても楽しめるものばかりでした。中にはマーティン・スコセッシ監督の学生時代に作ったシュールな作品もあったけどさっ。ほかにも1914年のチャップリンの作品や、昨年アカデミー賞でドキュメンタリー部門を受賞した日本人女性監督による「The Personals」は、老いというものを考えさせられる作品でした。私、個人的には実験的に制作されていた実写や、アニメーション作品が興味深かったです。足の裏を夫婦の顔に見立てた「Stubble Trouble」。エレベーターの中の無意識な秩序をおもしろ可笑しく表現した「Elevator World」。ノリノリな音楽を乗せた斬新なアニメーション、「Avenue Amy」。どれも楽しかったです。会場は何人もの監督が招かれていて、見に来ていた人と質疑応答をするなど、とっても自由な雰囲気でした。この中から、将来はハリウッド映画で有名になっちゃう監督もいるんでしょうね。来年は日本の短編映画も特集する予定だとか。また来年も見に行こうと思いました。

さてさて、今回のゲームレポートは「ストレイシープ」の第2弾。ポーとすっかり巨大化したピーキチは数々のステージでさまざまな物をゲットしました。「カエル洞窟」では歌手のフロッグメンから「ゲロゲロオールナイト」という貴重な（!?）レコードをプレゼントしてもらいました。あとで分かることなんだけど、このレコード、ほかのステージでも大活躍してくれることになるのよね。そしていよいよピーキチ巣立ちのとき。次のステージの「スノー・フィールド」まで背中にポーを乗せて飛んで行ってくれます。下界には一緒にめぐったステージが見え、とっても気持ち良い気分でしたわっ。でもピーキチとバイバイするのはちょっと淋しいかったですね。

バイバイ～と言えば、ここで重大発表です。実はこの「へんちくりんコラム」。次号で最終回を迎えることとなりました。グスッ……。長い間、皆さまにはホントにご愛読いただきました。是非とも、次回をお見逃しなくー!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・なべP殿下が送る
西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下近況 ▶6カ月ぶりに日本に一時帰国中、日本の蒸し暑さに負けて5年来の長髪をカット。周りの評判はわりといいものの、生まれたときからそれを見慣れていた娘には不評みたい。

★海外在住者の投票がやっと始まったけど

本誌の読者で選挙権を持っている人の割合はどのくらいでしょう。たぶん半数に満たないでしょうし、選挙権があっても投票に行ったことがないとか、まったく無関心という人もわりと多いと思います。

わたしは、日本にいた時分は、すべての選挙に行って投票していましたが、それは権利というより義務であるという感じでした。

少し政見放送を見てみればわかるように、選挙に立候補する人は、ごくわずかの例外を除いてかなり変な人です。だいたい今の日本で、まともな常識を持った人なら、政治家の血縁者でもないのに政治家になろうと考えるはずがありませんよね。で、自分で立候補する人は選挙に一生懸命で、誰かを当選させようとする人（運動員とかいう）もまたちょっと変な人が多いのです。すると割と普通な感覚を持った人たちは冷めた目で見て、選挙権を行使することも少なく、結果的に議員は変な人の利益を代表する変な人の集団になるというわけで、わたしの義務感はそういう事態を少しでも良い方に向けようという意識の現れだったようです。

その後アメリカに移住したので、日本の選挙との縁は一時的になくなりました。実は最近までずっと、海外に住む日本人には、選挙権を行使する手段がなく一切の国政選挙で投票できなかったのですが、今年の5月に法律が変わって、ついに初めて海外在住の日本人の国政選挙の投票が行われるようになったのです。当分の間、比例代表選挙のみであり、手続きも煩雑なので、まだまだの感じが強いですが、それでも大きな進歩です。

それにしても、この記事を書くために調べてみたら、改正（?）されたというこの小選挙区比例代表制という制度のわかりにくさは、かなりひどいです。投票率を上げようなんてよく関係者が言っているけど、これじゃ関心の低い人はますます逃げていってしまうでしょう。比例区の定数削減もそうですが、投票率が低い方がありがたい現与党勢力に有利な制度と言われています。

とにかくシステムをもっとわかりやすくして、インターネットでも電話でも郵便でも投票できるようにしてほしいです。でもって、本当に投票率を上げたいなら、投票を義務化して、棄権したら罰金を取るという制度にするべきです。一人2000円位取れば、1000万人分で200億円。投票率が上がること間違いなし。これはいいアイデアだと思いますけど。



イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鉄田重昭 プロフィール ▶ フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★ネットワークでソフトが買える？

　前号で「もうすっかり真夏みたい」と書いていましたが、梅雨に入ったらそれなりにまとまった雨が降りましたね。地域によっては大雨になったところもありましたが、皆さんの近所はだいじょうぶでしたか？

　さて、これも前号で「本来ならとっくに製品化決定しているハズのＰＳ２用ネット関連商品も、まだ何１つ具体的な姿になっていません」と書いていたら、ようやくＰＳ２用の大容量ＨＤＤ（ハードディスク）ユニットが発表になりましたね。これにはネットワーク接続用の高速インターフェースがセットになるそうです。

　この高速インターフェースはイーサーネットといって、オフィスなどでパソコン用のネットワークに広く使われている方式を採用しています。広報資料によるとＣＡＴＶ（ケーブルテレビ）やＤＳＬ（電話回線を利用した高速デジタル通信）などに対応する予定だそうです。

　これらの通信方式は現在主流となっているモデムやＩＳＤＮ回線を使っているものと比較して、圧倒的に速いことが特徴です。通信コストも電話回線を利用するのに比べれば、ものすごく安く上がります。

　欠点としてまだまだ普及率が低い点が挙げられます。電話ならほとんどの家にありますが、インターネットができるＣＡＴＶサービスが利用できる地域はほんの一部です。ＤＳＬに至っては、やっと試験運用が開始されるというレベルです。

　余談ですが今度のオフィスは東京のど真ん中、中央区にあるのですが、このエリアではＣＡＴＶなどの安いデータ通信サービスを扱っている所がないんですね。東京のど真ん中ならなんでも充実しているかと思っていたので、ちょっと意外でした。しかたがないので少し高いのをガマンして専用線サービスを利用する予定なのですが、現時点ではＩＳＤＮ接続のままなので、ちょっと不便です。

　話をもとに戻しましょう。このＨＤＤユニットはいろいろな可能性を秘めていますが、なんといってもメインは通信を利用したデータのやりとりでしょう。ネットワーク経由でゲームソフトを購入し、それをこのＨＤＤにダウンロード（通信でデータを取り込むこと）をして遊ぶ、なんてことが可能になります。

　そうすると、お店まで買い物にいかなくても最新ゲームが遊べるようになりますし、流通コストやパッケージコストがかからなくなるので、ものすごく安い価格でソフトが購入できるようになるかもしれません。

　普通、商品はメーカーが作って、これを問屋さんや販売会社が流通させ、小売店が消費者に渡す、というルートになります。商品は製造にかかった原価にメーカーの利益、問屋・販売会社の利益・小売店の利益がプラスされて、これが販売価格になります。インターネットでの販売では、これが原価プラスメーカーの利益だけで済むのです。

　また、ＣＤやＤＶＤといったメディアそのもの、パッケージ、取扱い説明書などの印刷物なども不要になります。輸送用の段ボール箱なんかもいりませんね。この部分もかなり大きなコストダウンとなります。

　もちろん、ネット販売ならではのコストも発生します。代金の回収システムをどうするかとか、セキュリティにかかるコストなどが挙げられますが、これらは今後の普及の度合いや工夫によって低減することができるでしょう。

　これから開発するソフトに関しては、やはり開発コストがそれなりにかかるでしょうから、激安とはいかないかもしれませんが、現在廉価版として販売されているようなタイトルは超激安となる可能性があります。すでに開発コストを償却しているソフトで、廉価版として定価1500円位で販売しているタイトルであれば、ネットでなら500円前後で販売しても十分商売になるハズです。

　まあ、だからといってすべてのタイトルがネット販売になるというワケではありません。音楽がインターネットで買えるというのが話題になった時もそうだったのですが、こういう話をすると「じゃあソフト屋さんはなくなってしまうのですね」という人が少なからずいます。

　実際はあまり大きなプログラムデータはネットで取り引きするのには向かないでしょうから「ＤＶＤの容量をフルに使った新作ソフト！」なんていうのは当分今まで通りの販売方法となるでしょう。

　また、買う人の立場からすれば「所有欲」と呼ばれる欲求もあります。手元にＣＤやＤＶＤといったメディアで残っていないと不安だという人も多いでしょう。ＨＤＤに入っているデータは故障や事故などで消えてしまうこともあるからです。

　そうでなくとも新作ソフトのパッケージや説明書を見るというのも楽しみの１つですから、ソフトの販売からメディアが完全になくなる、という事はないでしょう。

■何ＧＢ（ギガバイト）という大容量の記憶装置が付いたら、ゲームのセーブデータをどれくらいバックアップしておけるだろう？　という点にも興味がありますね。攻略などでセーブデータを保存しておくのにメモリーカードを大量に用意しているのですが、かんじんの自分で遊んだ分のデータを保存しておく分が足りないからです。ＰＳのセーブデータだったら、無制限っていえる位にたくさん入るのかなあ。ちょっと期待しちゃいますね。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

それはどういうつもりなの？　と聞かれても好きだからとしか答えられない……そんな貴方のための読者参加型ハガキページだと思いたいですけど、どうでしょう？



まんが／岩瀬さとみ

ドクムダなこと 奴隷の DO Ino DO たくさん!

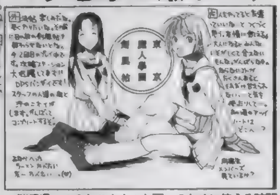
ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、そろそろ止めようかな……宣伝。リニューアルだし。とも思う、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。

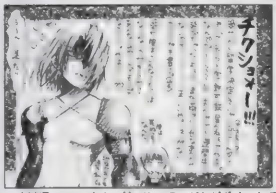
むふん。なんだか、リニューアルの評判は上々です。よかったよかった。しかし、梅雨に入ったら突然、寒くなりました。ってこの本が発売されてるころにはまた暑くなってるんだろうけど。なんか過ごしにくい……。

インターネット社会。本当に情報は錯綜している。世界規模で情報の伝達が早いのはいいのだが、その正確性はあやふやで信頼性に欠ける。純粋にこのネタは大丈夫と思っていても、その真偽のほどはハッキリしないのだ。なので、オレはいつも自分が信用する雑誌を頼りにしている。これもそのひとつだ。「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」。11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。確かに文字は小さいけど、さりげなくイロイロな気持ちとか、思いとか、寂しさとか、震える指先とか、本当のコトが書いてあるのが特徴。ということで電撃プレイステーション。この雑誌がオレのすべてだ。いい感じでグッとくる。ソレで決まりだ。

おっす！　オラ、クロードチアリ！　梅雨はジメジメしてててベリベリーノーサンキューね！　でもクーラーの除湿ボタンを押して、過ごしやすい部屋でゲーム三昧ならヘッチャラね！　ベリベリ地球に厳しい、ノンノンエコロジーね！

クーラー自体が目眩、破壊ですからね、困りました。


▲群馬県　のみねこさん：お互いのために使える時間が限られてきますからね。



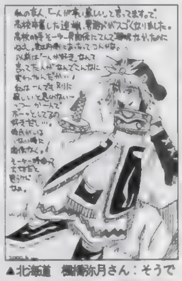
▲宮城県　IREさん：笑。そこでハガキがポイントです。海外でもその心意気で（笑）。

▶東京都　スワヒリさん：オヤジギャグも冴えたり冴えなかったり。最後の方のセーブデータから何度もやってみるとか。見たいですよね。あれだけイロイロなキャラがいるわけですから。





▲群馬県　ポチオさん：顔でかいですよね。かなり……気持ち悪いって声も。笑。インパクトはスゴクありました。


▲北海道　樫椰弥月さん：そうですよね。まずは1人の時間をキチンとしないと。人に頼りっぱなしはちょっと…。



▲北海道　春沢ヒロさん：いいですよね。架空世界だからこそ許されるシビアな歴史。ゲームはあるんでしょうかね？



▲広島県　水月ユーリさん：描くのはツライですよね。彼女。髪の毛に、鎧に、剣に……コダワリイッパイですから。笑。あ、でも、アリューゼとかもアレですよね……よく考えると描くのが大変なゲームです。


▼大阪府　夏乃あゆみさん：意味不明のままで……いいんですかねぇ……キチンとストーリーを組み合わせてあげれば、かなりイカス作品になると思うんですけど。

◀青森県　くめた夏穂さん：風呂上がりはいいですよね。きゅーっと。何をきゅーっとなのかは年齢によって違います。サラサラになるのもかなりステキです。



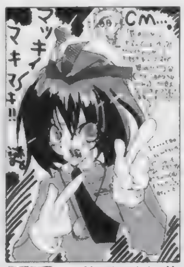
◀京都府　明介さん：テオが妙に強そうでカッコイイです。ビシッ！　って感じでしょうか。



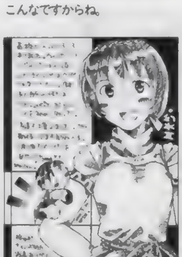
◀福岡県　麻生梨玖さん：妖精さんはハダカです。誰がなんといってもハダカ→バカ。




▲佐賀県　diceさん：コレから暑くなるでしょう。まだ6月なのにこんなですからね。


▲愛知県　スズキハヤテさん：笑。なんとなく勢いがあってステキです。マキマキ！　って……。


◀兵庫県　七瀬真緒さん：そうですね。その良さは実際プレイするまで判らないですからね。


▲群馬県　ぽち夫さん　波瀾万丈なのはちょっと困りモノです。昔を思い出して泣いちゃいますから。


▲和歌山県　木村友香さん：彼女の幼さぶり（特に外見）はその能力のせいかもしれませんし。

「ゲームが悪いとか、マンガが悪いとか、今ある事象を適当に当てはめて、その場限りのいい加減な意見。多いですよね。最近。私自身はゲームやマンガでどーにかなるほど、人間はカンタンじゃないと思っているので気にしてないんですけど、ソレ見たことかとここぞとバカリに責めたてる人がいるのはあまり気持ちイイモノじゃないです。ゲームファンとして。その辺、実際のところはどうなんでしょう？」長野県　アマノムラクモさん：

そういうワケの判ってない人が多いっていうハガキも結構見かけます。かつてないくらい頻繁に、残酷な少年犯罪が多いせいですかねぇ。でと、そういう意見とは別に、ゲームや、マンガがそういう犯罪に関係しているのかどうか？　ですが、正直ソレなりに関係しているとは思います。疑似とはいえ、情報としてリアルですからね。それこそ、ゲームでゾンビを倒すっていうのは、映画の主人公がゾンビを倒しているのを見るよりも、はるかに実戦的。でもソレはこの世の中にあるすべてのモノが事件に無関係だとは言えないっていうレベルでの話です。実戦的というのなら剣道で人を叩く方がさらにリアルですし。つまり、関係あるとも言えるし、ないとも言える。ゲームが社会に「ある」以上、無関係だとは言えないわけです。それよりも、自分の理解できないモノには「危険」っていうレッテルを貼り付ける人が多い方が問題でしょう。そうやってゲームが青少年に及ぼす影響はあるとも、ないとも言える様な状況で、ゲームが悪いと言い切ってしまう。10年前ならマンガが悪いだったんでしょうし、40年前なら映画が悪いって常に新しく出てきたメディアはそういう何か事件が起きたときに標的にされるワケです。そのメディアを理解できない精神的な年寄りたちに。日本人は特に理解できないモノは非難してしまう傾向がある気がします。それは今後も変わらないのでしょう。とりあえず、自分くらいは、理解あるように行動しようと思うのですが。

「コンセントって足りなくないですか？　みんなタコ足配線？」神奈川県　鴻雷陣霧さん：

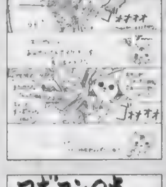
編集部でも超タコ足配線です。ひとつのコンセントにタコ足コンセントを付けて、さらにそこにタコ足…なんてざらです。本当は危険なんですけどね。運が悪ければ火事になりますから。自宅でもパソコンやゲームマシンなど電化製品を多数使用している人間が多いのですが、基本的にタコ足のようです。本当はコンセント数を増やせばいいんですけど、大工事になっちゃいますし。省電力も考えたら使うときだけ接続するのが一番なんですけど。面倒ですしね～。

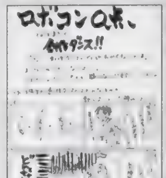
ロボコン 0点な人

パーフェクトモード

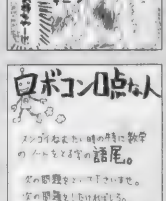
まだ「スパロボα」やっている自分。はやく続編でないかなぁ。まだかなぁ。（ほ）

ほとんど趣味で「α」のスーパー系をプレイしているんだけど、なんか、兜甲児カッコええ!!　マジンガーは「スパロボ」でしか知らなくて、でっかい耳クソが取れたからマサキ召喚して自慢したとかそういうイベント（第四次だったけなぁ？）しか頭に残ってなくて、これまで甲児ってバカだと思ってました(笑)。だけど、「α」やってかなり印象が変わりましたよ。ジェットスクランダーやグレート登場のときのイベントもさるコトながら、アスカ（惣流）に説教するところとか、最高にカッコイイっていうじゃないですか。かなり大人びているというか、なんというか。んー、なんか興味が湧いてきたぞ。ところで生まれて初めて動いているマジンガー（ブラウン管で）を見たのは、ちょうどマジンガーがやられてグレートが出てきたところだったんですね。これまでずっとグレートの第1話かと思ってたんだけど、実はマジンガーの最終回だったようです。最近知りました。まぁ、要するに全然見たことがなかったワケです。ビデオでも見てみようかと思ったけど、近所にありませんでした。人気ないのかなぁ……。(ノドのネームに続く)


◀?県　Shizukuさん：大自然の驚異って感じでしょうか？　でもなぜにディズニー？　楽しいですけどね。笑。



◀岐阜県　舞崎すばるさん：ハンカチの気持ちは確かに……ちょっと……逆に、判ったらマズイですよね。



◀沖縄県　平真務さん：貸せませんね。どうやって遊んでるのかが一目瞭然ですから。実際のテストもそんなならいいのに。

祖母が好きだったんで、あれを放送する日は夜更かししてもいいという暗黙の了解があったなぁ。おかげで自分の中では金田一耕介といえば古谷一行です。その後の映画も全部見ているんで石坂浩二でもいいけど。……って話が逸れまくってますな。話を「スパロボ」に戻し、「α」で印象が変わったものでもう一つ、SRX。といっても「新」のときから変わったという意味ですが。ハッキリ言って邪魔だったSRXチームがそれぞれいい味だしてます。リュウセイも「落ちちゃいなちゃ～い」とか言わなくなって好感度アップ。とくに「マジンガーをバカにする奴は、甲児が許しても俺が許さねぇ」ってセリフはいい感じ。アヤもストライクシールドのカットイン萌え。ライは……そういえば、リュウセイ、アヤ、○は一軍確定していたけど、ライだけは使わなかったなぁ。合体したいときだけ出すっていう。まぁ、合体中ボス倒したら（1人だけレベル低いので）ライだけ突出してレベルが上がってしまったこともあったけど。

そういうなんちゅーか新しいカッコヨサの発見ってあったよね（魔）

（次のページのノドネームに続く）（ほ）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号から心機一転してます。ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指してます（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

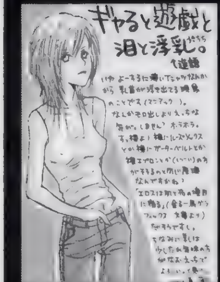
スゴイことになってます（魔）

（ロボコン0点な人から続く）つーワケで「α」で興味の湧いたマジンガーZでしたが、近所にビデオ置いてないので見るのは諦めました。そもそも自分って「ゲッターロボ」すら見たことがないし。ちなみに最近のOVA版「真ゲッター」は、途中まで見て飽きました。スーパーロボットがほとんど記憶にないのは、ちょっと残念ですね。今回のマジンガーの扱いは、一部でやたら評判がいいし。きっとリアルタイムで見ていた人にはたまらんのだろうな。4～5年前くらいのアニメなら分かるんで、次はこの辺を中心に増やして欲しいなァ。アニメを見ている時期、見ていない時期を何年かごとに繰り返しているんで（今は見ていない時期）、あんまり新し過ぎても困るんだけど（最近のはビデオで見れるからいいけどね）。古いものになると、ビデオあっても長いから見る気しねぇ。それにあーいうのは子供の頃に見てすり込まれないとダメでしょう。自分が子供の頃は祖母がチャンネル権を独占していたので、時代劇ばっかり見てましたよ。あと、夜中にやってた金田一耕介のTVシリーズ。

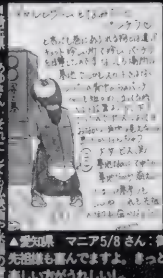
ギャルとゲームとなみだとちくび❤

じつはもう半年以上髪を伸ばしたままなんです。夏本番の前に切りたい反面、せっかく伸びたのにもったいないとか、アフロにしたらスゴイぞとか思う自分もいたりして。（中）

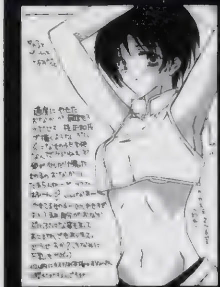
欲しかったPCエンジンDuo、ついに買っちゃいましたよ！ 中古で箱説明書無しで1万円強と高めだったけど、読み込み状態も良好だし、買うならDuoだと思ってたので、まあOKかな。CD－ROM²って読み込み不良起こしやすいんだよ。このシリーズって5機種ほど発売されたんだけど、機種によって読み込み不良の頻度があるとか噂が……。初代ROM²は部品が頑丈だから安全とか、Duoは本体カラーが黒なのでヘッドが光の乱反射の影響を受けにくいのでいいとか、諸説入り乱れててね。まあ、だからDuoを選んだというわけじゃなく、これがヘッドフォン端子の付いてる最後の機種だからなんだよね。でもね、買ったはいいけど、忙しくて古いソフトを引っ張り出して遊ぶまでにはいってないのよ。時間ができたら、とりあえず「マジカルチェイス」をはじめとする名作STGはやっときたいなっと。PS2はまだ買ってないけど、最近地元のゲームショップで売ってるのを見たですよ。「シルフィード」はまだ先だし、手を出さなかったけど、これからPS用ソフトとはいえ「FFⅨ」「DQⅦ」が出るとまた品薄になるかも……買うべきだったかな？ でも、ソフトは店頭にあるのにハードが全然無いっていう、これまでの状況が異常なんだよぉ。PS2のCPUを売り出す前に、PS2自体をもっと売ってくれよ、SCE。



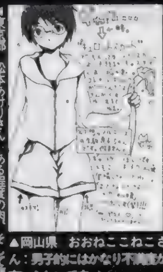
◀埼玉県　あゆさん：それにしても仏像や米櫃の置き場のお墓さんは、なぜノーブラなのでしょう？ ステキですけど。



▲愛知県　マニア5/8さん：御先祖様も喜んでますよ。きっと。楽しい方がうれしいし。



◀東京都　松本あけりさん：ある程度の肉、そして脂肪。これは男性の胸にも言えることですよね。理想です。年を取るとねぇ……。



▲岡山県　おおねここねこさん：男子的にはかなり不満度が高いらしいです。



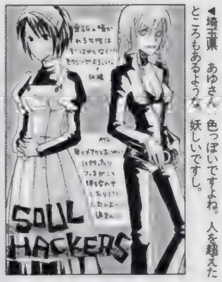
◀千葉県　まさよしさん：悶絶でしょう。っていうかそうやって人は、人間としてレベルアップしていくのだと思われます。



▲北海道　スズキリュウイチさん：見えちゃうのはアレですね。撮られちゃいますね、今なら。



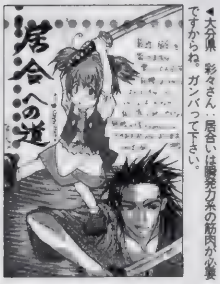
◀熊本県　ふぐ茶さん：ボレロって珍しいですよね。格好悪いんでしょうか？



◀埼玉県　あゆさん：色っぽいですよね。人を超えたところもあるような妖しいですし。



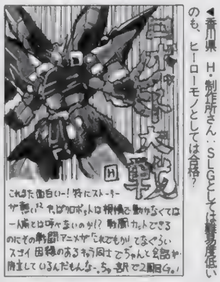
◀沖縄県　平真稀さん：こないだDC「サクラ」出たばかりです。「2」も出ます。「3」はDCです。



◀大分県　彩々さん：居合いは瞬発力系の筋肉が必要ですからね。ガンバって下さい。



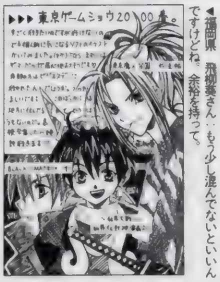
◀福岡県　河野やまめさん：ボリュームですよね。とりあえず、もう少したくさん遊びたいっていうか。



◀香川県　H・制作所さん：SLGとしては難易度低いのも、ヒーローモノとしては合格？



◀愛知県　林マリヤさん：ゴツンですか。思うままに行動するのが良いと思われます。笑。



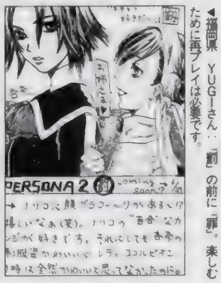
◀福岡県　飛柳葵さん：もう少し混んでないといいんですけどね。余裕を持って。



◀千葉県　彩軌彼方さん：ビビ人形欲しい人はかなり多いみたいですよね。大人気？



◀東京都　まりやまねさん：そういう夫婦関係もちょっといい感じだと思うんですけど。



◀福岡県　YUGIさん：「罰」の前に「罪」。楽しむために再プレイは必要です。



◀埼玉県　白河勇魚さん：口げんかなんですけど……なんだか楽しそうです。そんな話題で盛り上がれて。



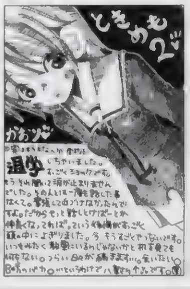
▲群馬県　のみねこさん：なんででしょうね？ いいニオイするんでしょうか？

▶茨城県　梅巧さん：リアルですからね。今回はどちらかと言えばマンガっぽいっていうか。どっちも魅力的で。



▲埼玉県　桃屋ヒメジさん：繰り上がりはスゴイですよね。昔の「FF」っぽいところが何となくステキです。



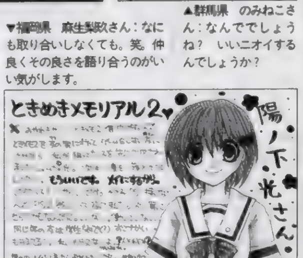


▶静岡県　美作鼎さん：居場所を探して会いにいくとか。それくらいしか出来ませんもんね。



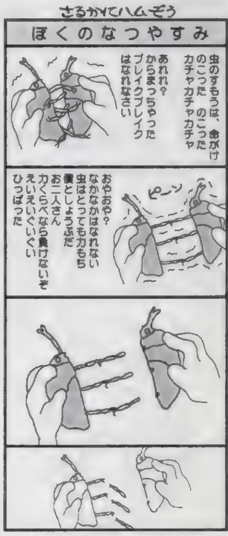
▲宮城県　かなさん：レンタルするくらいなら、買ってしまった方が。笑。悔しい感じもしますけどね。1度クリアしたソフトを再び購入するのって。

▼福岡県　麻生梨欧さん：なにも取り合いしなくても。笑。仲良くその良さを語り合うのがいい気がします。

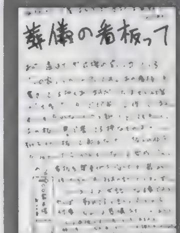


まんが／風上旬（キビシイです……でもやりました）

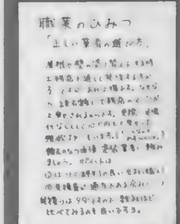
さるかにてハムぞう



各種コーナー絶賛大募集中なのです!



◀東京都　さん：大変ですね。イロイロな場面に遭遇しますし。絶対にお世話になりますもんね。



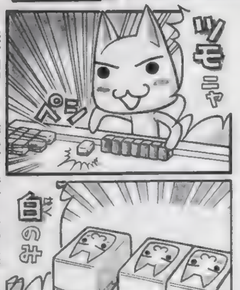
◀秋田県　さん：自分で手芸と調べるコトが節約への第一歩ですよね。ラクしちゃダメなのです。

新コーナー大募集!「職業のひ・み・つ」

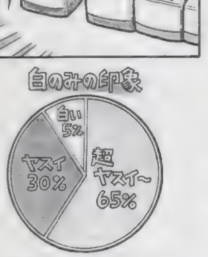
新コーナー！ あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！ 学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！ っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員、主婦、何でも可。ボクに教えて！ 何かを。そのうちちゃんとしたスペースを確保出来るまでになるかも……って感じです。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！ その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！ みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

なにを思ったか、メガネを変えました。今までの黒縁とは違い、今度は縁なしです。それがいけなかったのか、皆に「誰？」とか「別人みたい」と言われまくります。数年前伸ばしていた髪をばっさり切ったときもそうでした……やはり急なイメチェンはよろしくないようです。しかし、3年ぶりに変えたせいか視力がかなり落ちていました。小学生の頃、視力検査で「0.1 が見えないヤツなんていないよ」と思っていましたが、今はそんなレベルじゃありません。0.1どころか、メガネをかけないと0.03とか、とても子供時代想像できなかった視力です。でも、もっとショックだったのが、メガネを変えたあと（魔）が「うむ、実は昔のメガネはずっと変だと思っていた」と言ったことでした……早く言え（涙）。（う）



まんが／田中まさし（安いですねぇ……せめて裏ドラでものってれば……）・イラスト／NDO



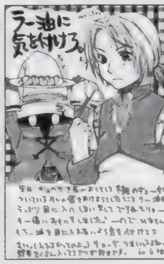
ランキング発表

660：トモ
525：くめた夏緒
520：鯖田ユキ
470：樹宮匡平
455：NeNe
430：英桃
425：楓来らみー
375：如月二月
350：雨宮五月
：いちがやまみ
345：秋山たつみ
：H・制作所
335：白河風華
330：仙蛙
325：宮崎あさみ
：RATA
：蘭丸
315：あゆ
：水月ユーリ
：リジュ
300：松本あけり
：もやし・ザ・伸縮自在
295：樹村S
：佐戸原ひろあ
280：ポリエステル

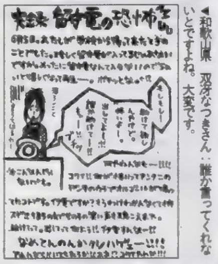
●270：喜多川セイ、笹川函、●260：天野雪那、チハル、もり★Q、●255：小見幸子、ねこ番鎖、ふく茶、●250：松崎央実、●245：せんづき千春、長尾加奈也、名古屋の妹、ユズコ、●240ケ吉四六、さわだ愛、ふむな、●230:亀道楽、瀧上アサオ、のぶすけ、布施唯華、●225：あずまことね、まさよし、●220：今村カオル、風天、TOMY、南さつき、●215：明石知子、スっちょん、●210：山吹日和、●205：まりやまね、●200：四上ハルオ、●195:祥人、水上陽平、水框珠呂、来生侑花、●190:小島要、昭直利、藤苺らえる、柳けふ、●185:朝月、CUSTOM、皐月あひる、朱見珠、●180：東本夕夜、日野晴火、●175：壱也、ばらスィー、●170：ぐなぐな、すだこ、藤崎あすか、李桃餅、●165井ノ原未雛、えんぜるまの、小鳥菜こぐみ、緋冴久遠、藤真日雨露、●160沢瀬ゆう、田中将司、宮崎あきかず、●155：森ノ夜鷹、●150：秋月枯都、朝影礼都、楠巧、サハライワリ、のみねこ、ひろたかまつこ、●145:涼原斑、いちご、ごぢうり、津丸、●140かんかる、潤じゅん茶ジャー、マルガリータ、民てる戸、●135朝霧レイ、彩秘、来田二三志、吉良、笹倉たかせ、白河勇魚、二宮瑛士、乃亜、火鳥ユウコ、●130架上零、日向アキラ、●125：綾千、犬凰、金城良、鈴乃葵、高野涼記、YUGI、●120麻生梨玖、槻橋弥月、葛城ヒナユキ、彩軌彼方、十二郎、白木桃香、そらりな、田氷珪子、NAKO、NoMi、藤本明斗 ☆115ポイントは7人、110ポイントは6人でした。おハガキお待ちしております。



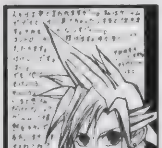
◀佐賀県 冬月柳さん：昔から、若者の中にも大人の中にも悪い人はいたわけですしね。



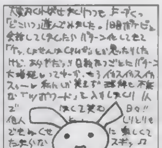
◀新潟県 幸田透さん：ラー油が目に入ったら？と考えただけで痛いです。



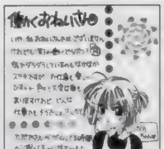
◀和歌山県 双牙なつきさん：誰か言ってくれないとですよね。大変です。



▲大分県 はるかさん：そのパワーを存分にぶつけるのがいいでしょう。



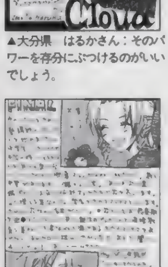
▲東京都 地階さん：寂しいですよ。なんだか、グッときちゃいますし。



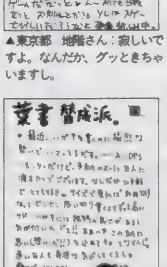
▲滋賀県 ごぢうりさん：どんな仕事でも働くってコトは大変なことですからね。多分。



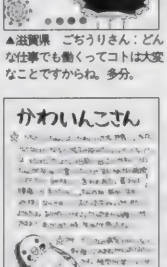
▲東京都 夜上真琴さん：ガンバルのは大切だと思いますよ。確かに狭き門ですけど。



▲埼玉県 ふく茶さん：中学生の時くらいドキドキしておかないと。最近は進んでますから。



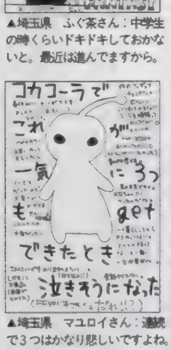
▲東京都 零式鶏さん：うれしいですよね。手間がかかる書き文字はうれしいですし。



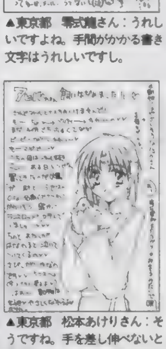
▲福岡県 麻生梨玖さん：お医者さんに行くのが遅れると手遅れなんてことも多いですから。



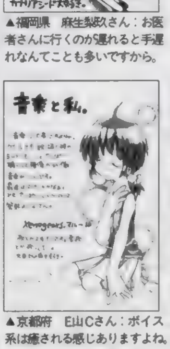
▲宮崎県 かんかるさん：渋いSLGです。愛さえあれば大丈夫だと思うのですが。



▲埼玉県 マユロイさん：連続で3つはかなり悲しいですよね。運試しとしても……。



▲東京都 松本あけりさん：そうですね。手を差し伸べないと生きていけませんから。彼ら。



▲京都府 E山Cさん：ボイス系は癒される感じありますよね。ヘッドホンがオススメです。



▲神奈川県 神藤さん：オソルベシ。でもパソコンの方がいいですよねぇ。一瞬。

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは7月12日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？ らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア帝国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれていた。

各騎士団領ごとの武力はそれほど大きくはなかったが、併せれば弟王の反乱軍と充分張り合える。

「では皇太子殿下は彼らに助力を乞うおつもりですか」

制覇の七騎士という単語が出たときから微妙に反応していたハーク聖騎士団長が、あまりにも小さな総大将にどう聞いていいか判りかねるといった感じで質問する。この騎士団長はあまりにも正直すぎるのだ。その裏表のない人柄が愛されているのだろう。分かりやすいだけに、味方に付ければ頼りになる人物といえる。

「いえ……」

リムがもったいつける。彼は…なんというか、セリフを言うタイミングが上手い。コレも母親の教育の賜物なのだろうか？

「制覇の七騎士の方々には今回の件、手出し無用とお伝えしたいと思っています」

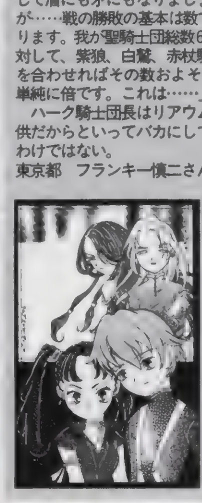
なっ……またも会議室に小さな驚愕が広がった。リムは気にせず続ける。

「制覇の七騎士の戦力が弟王殿下側についてしまっては、さすがに勇敢たる聖騎士団とはいえ、帝都を守り、さらに撃破するのは難しいでしょう」

「皇太子殿下……ソレは少々我々を買い被りすぎやもしれませぬ。当然、命あれば、聖騎士団は率先して盾にも矛にもなりましょう。が……戦の勝敗の基本は数で決まります。我が聖騎士団総数600に対して、紫狼、白鷲、赤杖騎士団を合わせればその数およそ1200。単純に倍です。これは……」

ハーク騎士団長はリアウムが子供だからといってバカにしているわけではない。

東京都 フランキー慎二さん：



◀愛知県 詠歌さん：会議は踊り続けてます。そろそろ展開があるといいんですが。

ハードの神様の犬Σ

DPS編集部の皆さんの心遣いにチト男泣きしそうな(犬)でございます。イロイロあったのですが、こりゃ頑張らねば！という感じですね(謎)。ところで、PS関連の話題がたくさん入ってきましたねぇ〜。ネタが尽きなくてなによりです。SCEさん、ありがとう(笑)。(犬)

この季節になると、イヤでもしなければいけない作業がありますね。そう、自宅周りの草刈り（ウチだけだって(笑)）。道路にハミ出ている木の枝も切らなきゃいけないので、強力な枯れ葉剤でも撒いておくんだったと少し後悔？ ということで、この原稿を書く前日に植物と格闘していたわけですが、ココで役立ったのが今を去ること約8年前、ナムコの編集部対抗ゲーム大会で2位なった商品なのです。ズバリ！ 草刈り鎌と熊手と溶接マスク(笑)。(魔)さんなら覚えているはず。「こんなのいらねぇ〜」とか言って、オレが引き取らされたあのブツですな(苦笑)。当時、「一生役に立たん！」と思っていたものが、昨日役に立つとは！ おぉ〜これぞマジック(ちがう！)。ファーイーストリサーチ社に「熊手と鎌と溶接マスクの効率的な使用方法をリサーチせよ！」とメールしなくて済みました(笑)。ちなみに、デスサイズやGガンになりきって鎌を振り回したり、「シャイニングフィンガー！」と叫びながら草をむしり採っていたとか、「キュベレイ、出る！」と言った後「この俗物がぁ！」攻撃で草を焼いていたという噂はコレっぽっちもありません（これじゃ危ない人だって！)。それにしても、まったく使わなかった溶接マスクっていったい……。しかも、持つ部分が木なんですよ。使えないじゃん(ガーン！)。



★HDD・PSone−1stインプレッション−★

一度にネタをくれなくても良いのに……と思いながらもネタに事欠かないのはうれしい限りですね。さて、まずPS2用のHDDから。正直に言いましょう。見た瞬間「やっぱり」と思った反面、悪夢が正夢になったというか……本体と並べたときのフォルムや接続の美しさがシオシオです。密かに期待していたんですよね。PS2ワークステーションのように、縦置きにしたとき、右の容積（横置きで下の部分）と同じものが左に付いて、左右対称のカッチョ良いフォルムが保たれることを。そうすれば、大きさ的に、3.5インチのHDDが2つは入るでしょうから、標準で1基内蔵して、増設もできる形式を採れたのではないかと。しかも、旧世代のPCを思わせる太い外付け用ケーブルは何とも……う〜ん。まぁ、見た目はともかく、ダウンロードデータの保存やCD／DVD−ROMのデータキャッシュに使える可能性が出てきたわけですから、環境は良くなるでしょうね。少なくとも、データキャッシュは実現してほしいものです。一度読んだデータはHDDに置いて、2度目以降はHDDからアクセス。電源を切っても、同じソフトが入っている限りはデータをイニシャライズすることなくHDDから読み出すようにしてくれたらなぁ……というのが快適なプレイ環境を望む1ユーザーとしての要望ですね。それにしても、HDD容量を複数タイプ用意するなら……前述の増設ベイ内蔵の方がうれしいざんす。次に「PSone」。早い話が小さなPSですな(笑)。7000番台のPSを分解した人(マネしちゃダメ(笑))は知っていると思いますが、基板サイズが半分までシュリンクされていて、中身がスカスカだったんですよね。岩崎氏と「携帯PSが作れちゃいますよね〜」なんて話していたのがマジになったという(笑)。媒体が12cmCDですから、12cmの絶対領域以下にはできないものの、小さくするのが好きなソニーらしい製品だなぁ〜と、ほくそ笑んでしまいました(笑)。つづく。



宮田ハム彦、真剣です！

この頃のマイブームは料理！ まぁ料理って言っても作るのは、カレーとチャーハンなんですけどね。で、最近発見したこの2つの料理を美味しく作るための隠し味を伝授しましょう。まずチャーハンなんですが、中華だしと醤油&塩で味付けする場合、オイスターソースを隠し味に入れるとグーざんす。ケチャップ味にするならマヨネーズを隠し味に入れるのがオススメ。全体の味がマイルドになるんだなぁ〜これが。さてカレーの隠し味ですが、タマネギを狐色まで炒めたら水で溶かないで牛乳+バターを使うと味に深みが出ますよ。また仕上げ時にゴーダチーズを入れるのもステキです。こうするとヨーロッパ風のカレー（辛みが薄い）になるので、辛いのが好きな人はガラムマサラをいれるとイイです。あ、見た目を辛そうにするにはインスタントコーヒーを入れてみるのも1つの手。風味も増しますしね。以上ハム彦のワンポイントクッキングでした。あー、将来美味いコーヒーと一品料理が食べられる喫茶店でも開きたいなぁ。で、もちろん店内には犬と猫がゴロゴロしているの。夢だなぁ。うっとり (ハ)

最近のオレ的ヒットゲームは「桃太郎電鉄V」。今更だが桃太郎ランドのミニゲームにマジで夢中です。ダメかオレ？ (ほ)

喫茶店に犬猫ゴロゴロは保健所的にダメだろう (魔)

と思ったよ。さらに「α」を見たあとでは、戦闘シーンがあまりにしょぼ過ぎて泣けてくる。しかもカットできないんですよぉ!! いくら読み込みに時間がかからないとはいえ、カットできないのはツライ。ツラ過ぎる。実は、ゲームを開始してから思い出したですよ、カットできないということ。おまけに戦闘シーンではほとんど動かないから、1話にしてすでにダレダレ。なんでこんな変な円盤がビーム撃つところを毎回毎回見ないとならないの？ セーブとリセットが速いのはいいけど…とか思いつつなんとか1話クリア。ところで、自分は「α」ではマップ中セーブすることはほとんどなくて、98%を外しても1%に当たっても、諦めていた（セーブとリセットが遅いから）。このため、マップ中セーブする癖がついていなかったんです。これが悲劇を生んだ!! セーブしないで進めていた第2話、終わる頃になって、突然の強制リセット再び!! どうやらマジに本体が逝ってるようです。うう、「α」をもう一回やろう。

なんかぶさいくだけどね。PS2用HDD。(魔)

やるドラDVDが発表され、久々にうちのPS2がPS2として動くときが来るようです。やるドラDVDの発売が6月末で、「DOA2」以来だから、なんと3カ月ぶりですね。その間、「WIZ」や「スパロボα」が動いていたのだから、しっかり稼動はしているんですけどね。しかしその後「FFⅨ」や「ドラクエⅦ」があるので、またしばらくは遠いPSとして働いてもらうことになるんだけど。本格的に機能するのは年末ですか。そういえば、DVDは「マトリックス」以来買ってません。ガンガン増えると思ったけど、意外でした。レンタルショップでも、ビデオとDVD両方あってもビデオの方借りちゃうくらいだから、今はまだ必要ないですね。(ほ)

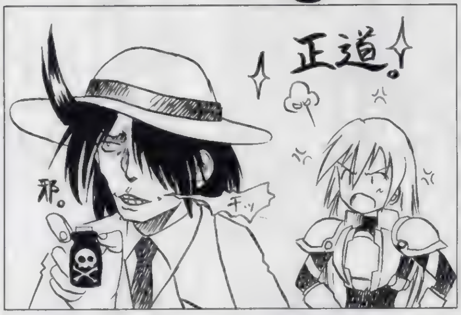
「GW、人生3度目の海外旅行へ某国へ行ってきました。が、やられました。まず、ほんの一瞬目を離しているうちに荷物を奪われ、呆然と警察や大使館に連絡している時に車に詰め込まれ、目隠しされ、拉致。スラムっぽいところでミグルミはがされて放り出されました。で、何もない、さらに言葉も通じない異国の怖いスラム街から、カンを頼りに脱出したわけですが、もう本当に運。さすがにボロボロだったのでそれ以上は襲われませんでしたが、もう……生きた心地がしませんでした。海外旅行に行くときはソレなりに覚悟と下準備をしていった方がいいと思います。というか、私はもう行きたくないですけどね」大阪府 ヌードルさん：

(前のページからの続き) と言うワケで、「α」について語ってきましたが、スーパー系がもうすぐ終わろうとしていて、もったいない気持ちで一杯です。つーか、一通り終わらせてもまだまだ遊び足りないというか。そんなワケで、これまでその存在を無視してきた「スーパーロボット大戦64」に手を出してみました。元々N64は持っているし、ケーブルとソフトを買うだけでいいので、早速さく○やで買ってきました。まずは地層の奥に沈んだN64を引っ張り出し、セッティングするのにひと苦労。セッティングしたら今度は、接続が悪いのか壊れたのか知らないけど、タイトル画面→勝手にリセットの無限ループでゲームが始まりやしねぇ。徹底的に埃を落とし、ロムカセットをふーふー吹いて(懐かしいねエ)再度電源オン。ようやくまともにゲームが始まりました。最近スーパー系の面白さに目覚めたので、スーパー系女でプレイ開始。しかし、なんか主人公機カッコ悪い。しかも主人公の音楽が「FLY HIGH」そっくりでいきなりマジでガンバスター出て来るのかというか、

Nights of Knights

参加冒険者大募集中!

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！ ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！ 自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？ (魔)



●手軽に参加したい人は……

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
全部を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択(もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？ MVPは無条件掲載だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト101は「腐乱死体の謎」です。イーストウィック王国、マキャバエリ地方にある古代遺跡「アースィック・ローティン(放浪の王の最後の神殿)」で奇妙なモノが発見されました。それは約300年前の腐乱死体。乾燥地帯にあるこの遺跡の発掘現場で、突然、腐乱した人？ の死体が発見されたのです。湿地帯のように湿度の高い地方でならあり得る現象ですが、現場はその死体以外は完全に乾燥しきっているため、様々な波紋を投げかけています。中でも、この遺跡の中心の神殿跡には異世界への門が隠されているという説はソレなりに裏付けも取れているため、ギルドも探索クエストを設定し、その事実を確認することになりました。選択は次の3つ。①：異世界での戦闘を想定して、魔法武器を装備していく。②現実界での戦いを重視して探索。③戦闘は水系に強い、炎系の術をメインにして探索していく。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌(149号)発売日の7月7日(消印有効)。あて先は「DPSど101」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の153号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第149号 7月7日発売号：第145号発表
第151号 7月28日発売号：第146号発表
第153号 8月25日発売号：第148号発表

今回のあて先「DPSど101」

●もっとこだわりたい人は…

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい(職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師：火薬を使う科学者…つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士 G：水の操術士 H：風の操術士：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士 J：水の符術士 K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

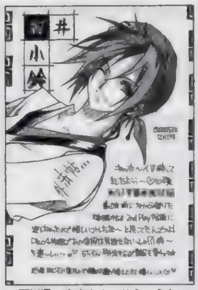
Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次ページは143号募集分発表



▲石川県 壱也さん：そういう人にまさにもってこいな「絵巻」。最近買った人は悲しいですけど。


▲静岡県 美作皐さん：大変でした。が……実はさらにとんでもないことが始まってしまうんです！



まんが/栃木県 ちゃっきー(誇らしげなのがカワイイです)・イラスト/六堂土蔵



▲広島県 赤槻いなほさん：この作品もキャラが多いですからね。お気に入りのキャラが気になります。



▲東京都 ペコさん：さすがに覚えてないですよね。やり直すにはいい時期かもしれません。



▲広島県 セイジさん：そういう盛り上がりって波がありますから。



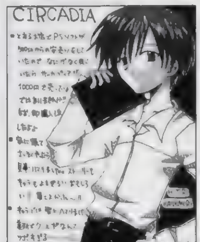
▲栃木県 ぐなぐなさん：終わってるんですよね。悲しいですよね。デキが良かっただけに。



▲愛知県 らみかゆりぃさん：相談できる人がいるのなら、。相談した方が楽ですよ。



▲秋田県 天野雷那さん：かぶりモノ好き。とてつもなく変なかぶりモノですが。



▲大阪府 SORAさん：たまに安売りしてますよね。スゴイ勢いです。PS、遊べるソフト多いですし。



▲新潟県 幸田透さん：非売品です。数作ってませんから大切にして下さいね。笑。



▶福岡県 いちがやまみさん：格闘ゲームとして良くできてますしね。カプコンさんにはぜひ、PS2で続編を……。



▲千葉県 晴うたりさん：そういう出会いも含めて、すべて運ですからね。人生はイロイロです。



▲神奈川県 やぐ数さん：いいですよね。友人の風呂上がり。新鮮なんですよね。ドキドキしたり？



◀愛知県 林マリヤさん：どうなるんでしょうね？ 最終的な仲間として大活躍だといいんですが。



◀東京都 RIECOさん：そうなんですよね。どうせコレだけいるのならって気がしますよね。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！ ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！ 文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！ 今回は連続する海外での強盗被害。本当に、準備は必要ですよね。その国ごとに常識が違うんだってことをキチンと判った上で旅しないと。常識外な行為をしているのに「犯罪にあった！ 私は被害者です！」と言ってもキチンと受け止めてくれない国もありますから。日本は諸外国に比べれば本当に、安全ですからねぇ。

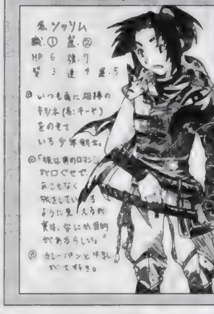
「ZOIDE」が面白いらしいという噂を聞いたのは2ヶ月くらい前。まったくのノーチェックだったんですが、最近ビデオが出たので見ました。「トランスフォーマー」みたいなもんだと思ってたら、人が乗ってたんですね。知りませんでした。ビデオでは面白くなりそうなところまでしか収録されていなかったんで、よくわかりません。が、まだ放送中とのことなのでTVで見てみました。ちょうど第2部が始まったところで、主人公の腹筋とヒロインの乳にビックリです。方向性変わったんでしょうか。気になるのは確かだけど、今後見ていける……かなぁ。根気がないので続かないような気もするけど。ビデオの刊行が遅いので待つのも面倒だなァ。誰か録画してる人探して借りて見るかぁ。　（ほ）

Nights of Knights

クエストナンバー98発表:143号募集分

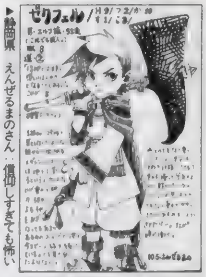
今回募集のクエスト98は「ガイランク相互機構の壊滅」です。ガイランク相互機構は相互犠牲を信条にしている新興宗教。その無関係の人を巻き込む掟により、ギルドに絶滅のクエストが設定されました。基本的に戦闘クエストだったため、戦士系職業が有利だったのですが、選択によってはかなりなりふり構わない作戦が実行されたため、それ以外の職業でもソコソコ活躍できたようです。今回のクエストで、ガイランク相互機構構成員は全員死亡。文字通り跡形もなく壊滅したようです。

MVP

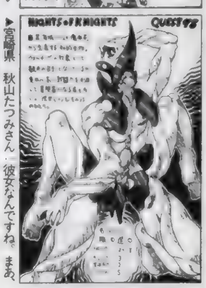


◀兵庫県　ユキトさん：今回はテロ性の高い掟を信条とする新興宗教が相手。それだけに作戦も、力づく、火を放つ、飲み水に毒と、かなり残酷なモノばかり。とりあえず、①と②は戦士系、③は素早さの高い戦士系の職業が有利だったようです。MVPはカレーパンと牛乳で大活躍だったんでしょうか？　旅はロマンですけどね。確かに。

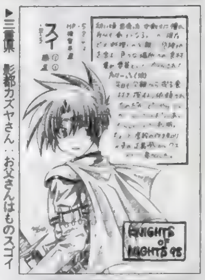
回は、和泉守兼定（土方さんが使っていたとされる刀の模造刀）が第一目的！　が！　お店にあったのは長さが約2尺4寸……ソレは確かに兼定で土方歳三記念館に残っている本物（の模造刀）なんだけど、12代兼定と言われてるほう。実際に土方さんが京都で使っていたのは2尺8寸の兼定（らしい）。一番信憑性の高いのは11代和泉守兼定という説。波紋は兼定で作りもソレなりに似てるんだけど、実際使っていた刀と長さが違うのはなんだか許せない。むう……。店長も「一番激しい戦いの時使っていたのは2尺8寸らしいですけどね」とこう、マニア心を奮い立たせるようなことを……。ということで。注文しちゃいました。てへ。通常の2尺8寸の刀よりそんなに高くならないって言うし。笑。オーダー。いつ出来るかは判らないけど楽しみだにゃ～。わくわく。粥も茶だし。ということで、一番の目的は買いませんでしたが、三節棍とガントレットと小物を買いました。ガントレット……パンチする時も指が痛くなさそうです。　（魔）



▶静岡県　えんぜるまのさん：信仰しすぎても怖いことになりますから。



▶宮崎県　秋山たつみさん：彼女なんですね。まあ、異種族は性別がわかりにくいですし。



▶三重県　影都カズヤさん：お父さんはものスゴイコダワリの料理人なのですね。



▶北海道　神月りんさん：自分が信じられないのは生きていくのが大変そうです。



▶千葉県　明石知子さん：人を信じる心は大事だと思うんですが……。でも、ねぇ。



▶茨城県　いろさん：こそこそと卑怯に行動するのが生き残るコツですから。



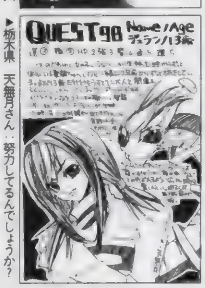
▶長野県　世良遊さん：特殊能力はもって生まれたことを呪うモノが多いですよね。



▶岡山県　更科鶴さん：「いなくなる」って寂しいですからね。付いていかないと。



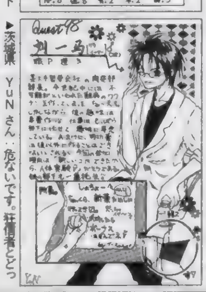
▶愛知県　藤崎あすかさん：可愛い顔してババンバンってところでしょう。



▶栃木県　天無月さん：努力してるんでしょうか？　龍に信頼されるのって……難しそうです。



▶宮城県　楓来らみーさん：本当に力のあるカードはスゴイ価値が生まれそうですよね。



▶茨城県　YuNさん：危ないです。狂信者とどっちが危険なんでしょう？



▶群馬県　沢瀬ゆうさん：武器は三節棍＋トンファーって感じでしょうか？



▶愛媛県　風天さん：モノを書くには最低限の知識が必要ですからね。



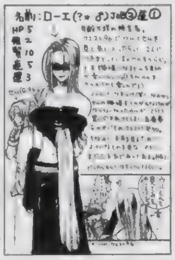
▶埼玉県　アマギサネヨさん：普通の判断ができなくなりがちですからね。



▶東京都　藤神哉也さん：ビシビシっと敵に突き刺さるわけです。



▶岩手県　藤宮日雨露さん：息子……寂しいんでしょう。そりゃグレますって。



▶新潟県　タムラミオさん：まぶたを縫っちゃうのは怖すぎです。



▶富山県　ふむなさん：マンガなどでよくあるインチキ関西弁なのでしょう。



▶東京都　匿名希望さん：さりげなく残酷なことをつぶやいてる気が……。笑。



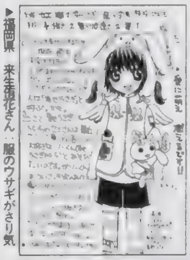
▶宮城県　蘭丸さん：すごく危ない人な気がするんですけどね。



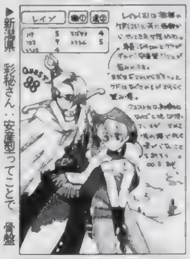
▶福岡県　結城あさみさん：一生現れ無さそうですよね。可愛いですけど。



▶静岡県　南さつきさん：きっとクリティカルヒットはいけてますよ。激しく。



▶福岡県　来生蒲花さん：服のウサギがさり気なく生きてるっぽいのがチョホホです。



▶新潟県　彩秘さん：安産型ってことで骨盤は大きい方が。ね。



▶富山県　久保恵さん：親が常に……なんとなくジメジメしてそうです。



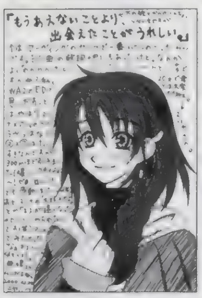
▶千葉県　さわだ愛さん：冒険者同士で分かり合うのは大変そうです。命がけですし。



まんが／斉藤和衛（なんでも飯綱、準備が大変ですね）



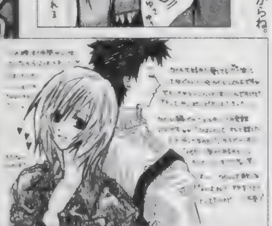
◀埼玉県　夢子さん：ああソレはそうかもしれませんね。シャイな男子には目の毒かも。



◀福岡県　宮原あやさん：なんていうか……若者特有の無軌道さがなさ過ぎですよね。大人。



◀高知県　サチ広さん：ムチャクチャな人生ですからね。「ワーネバ」。特に「2」は。笑。

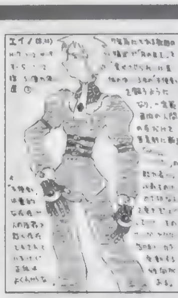


▲東京都　瀬鈴さん：なんていうか……それにしてもこのソフトの世界にはカッコイイ人しかいないですよね。笑。ヒトアラザルモノの方が美しいともいいますから。って人じゃないのはアヤだけ。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は1枚！　数字は3363でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはそれ1枚だけ！　ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚ずつ、住所と共に書いてください。

てなわけで、初めて山海堂に行って来ました。一応取材で行くので、経費が使えます。最初（魔）から、レンタカー借りて車で行こうよ～と誘われました。でも片道890円の場所にそんな贅沢ができるわけもありません。庶民は電車でチンタラ行くしかないのです。伝聞によるイメージと見せられた写真の数々から、さぞや凄まじい武器屋なのかと畏れておりましたが、意外に普通のお土産屋さんテイストだったのでひと安心、店長にイロイロとお話を聞いてきました。で、取材後は買い物となったのですが、結構、悩みますね。何買うか。今回私は予算があんまりないので、なにか1つと考えていましたが、西洋剣か日本刀かで悩みました。結局、居合い用の模造刀の無銘品をゲット。しゃらん!! ブンブン。燃え。（ち）

うぃっす！ 鎌倉行ってきました！（う）が4月に勝手に行きやがって悔しい思いをしていたんですが、今回は兄弟誌「電撃王」の取材も兼ねてドーンっとお買い物です。電車で行くのは初めてだったんだけど、東京からそんなに遠くないんだね。鎌倉。むう。本当はレンタカーで行こうってダダこねたけど、（ち）の「却下！」の一言でしかたなく電車。でもまあ、ピクニック気分でいい感じ。……ってなんだよ鎌倉って！ と思っている読者様も多いでしょう。そう、床部（勝手に）公認武器屋「山海堂」さんに行ってきたのであります！ 山海堂さんは鎌倉の大仏さんの目の前にある一見お土産屋さん。大仏を目指して歩き始め……ようと思ったんだけど、ちょっと昇りで疲れるので、即断でタクシー乗車！ 鎌倉駅から5分くらいで着いちゃった。てへへ。でと、まずはマジメに店長さんにインタビュー。なぜ武器を扱うようになったのかなどのお話をイロイロ聞いて（その辺は7月7日発売の電撃王に詳しく載ってます。多分）、自分用の買い物開始！ 今




◀大阪府　雨宮月さん：首だけをねらう武器。‖首をはねてしまう武器。かなり物騒ですよね。



◀福島県　ウイPSさん：冒険者じゃなくて大量殺者のような気がします。

▲岐阜県　犬嵐さん：1人でダメでも、仲間さえいれば。

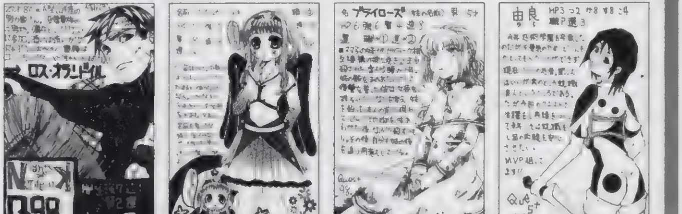
▲兵庫県　榎本武彦さん：お父さん……おしゃぶり……。

▲愛知県　ポリエステルさん：3刀流はあと口？

▲大阪府　冴村あすあさん：犬は可愛いじゃないですかぁ。




◀高知県　サハライワリさん：楽園……ってあるのでしょうか？ 自分で行動しないと……。



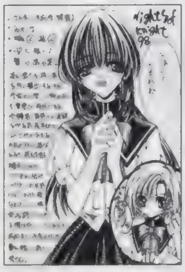
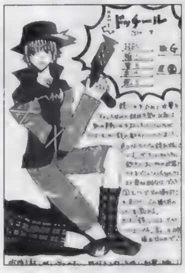
◀兵庫県　水見さん：ナギの方がしっかりしてるんですね。年上？

▲山口県　嘘吐山口さん：ヒゲは5歳老けますから。

▲福岡県　麻生梨玖さん：小さくなるのはどうも……。

▲東京都　松崎央実さん：後を追うのはどうなんでしょ？

▲愛知県　綾酒さん：忍者も就職難なんでしょうか？

◀北海道　月珠さらさん：夢と信じたり信じなかったり。突然の移動はビックリですよね。



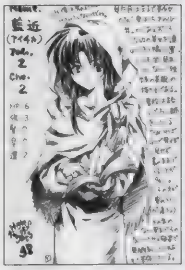
◀大阪府　清水サトコさん：水は超圧力をかけるとカッターにもなりますからね。

▲大阪府　さんとこさん：鋼で結ぶとギュッと……。

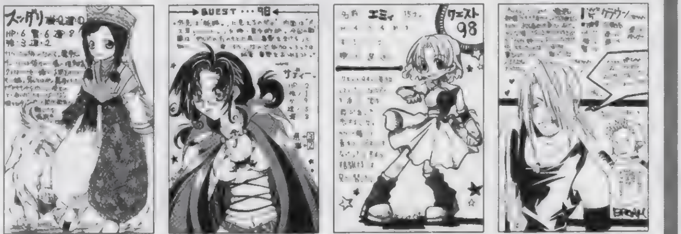
▲群馬県　葉月酉鳴さん：双剣は鞘から抜くのが大変です。

▲東京都　夜上真琴さん：逆に獣っぽかったりして。

▲東京都　皐月あひるさん：言いたいこと言えますからね。




◀大分県　英桃さん：ムダに綺麗なのも言い寄られたりして大変でしょう。



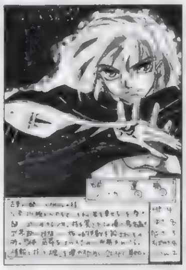
◀和歌山県　ラグナグさん：ツブされるのは痛そうですよね。ドバピュっと。

▲京都府　井ノ原未緒さん：可愛い魔獣です。まだ子供？

▲東京都　風間アラシさん：くすくす言っちゃう？

▲埼玉県　すてき■パンダさん：拳は痛いんですよね。

▲鳥取県　ねこ香織さん：それはダメージ大きいです。

◀茨城県　白木桃香さん：天然ボケでスゴイ事業になってしまったり？



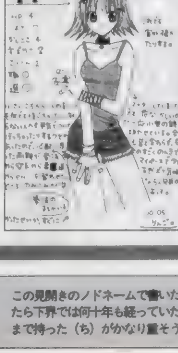
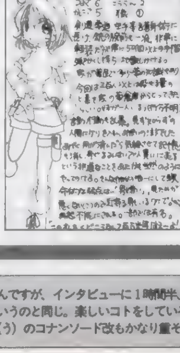
◀愛知県　名古屋の妹さん：復讐に1人で大丈夫なんでしょうか？

▲北海道　あずまことねさん：変なポーズです。笑。

▲東京都　椎村Sさん：守るために戦うワケです。

▲愛媛県　風天さん：ちょっと悲しい感じです。

▲群馬県　ゆえさん：お仕事大変です。特に人探し。

◀東京都　雪宮りんごさん：家族は心配ですよね。どうしたって。のんきでマイペース。



◀東京都　鶉さん：人買いに売っちゃうのはかなり酷いですよ。運命変わりますから。

▲宮城県　エロパン屋さん：たくらんじゃって……。

▲岐阜県　宮崎あきかずさん：開拓は大変そうです。

▲神奈川県　やぐ数さん：スゴイガッカリですから。

▲青森県　POCHIさん：武器を常に携帯してるわけで…。



まんが／兵庫県　＊いちご＊さん（猫は猫らしくって…　四コマ）



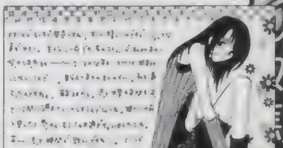
◀神奈川県　つちいあさひさん：生足、短パンと変わらないですけどね。タイツとか履いてそうです。



◀愛知県　藤崎あずかさん：やりがいありますよ。1度クリアしてからの楽しみも多いですし。



◀秋田県　桜田君さん：ちゃんと「DDR」なのがスゴイですよね。単体でも楽しめそうです。



▲千葉県　アヤコさん：時間が経つのは早いですよ。さらに、ゲームの主役は大抵若者ですからね。追い抜かれていってしまうわけです。ちょっと悲しいですけど、大丈夫。楽しさは変わらないです。

この見開きのノドネームで書いた山海堂さんですが、インタビューに1時間半、買い物に2時間半と4時間もおじゃましちゃいました。時間がねぇ……アッという間なんだよねぇ。なんていうか、浦島太郎が竜宮城で何日か過ごしたら下界では何十年も経っていた！ っていうのと同じ。楽しいコトをしている時間はアッという間に過ぎていくよね。それにしても。で、イロイロと武器を購入したあとは鎌倉駅まで歩きました。取材道具を抱えた上に、日本刀まで持った（ち）がかなり重そうでした。（う）のコナンソード改もかなり重そうだったけど。こうして、女子に大人気な鎌倉のイカススポットを横目に、一切無視して、オレらの鎌倉遠足は終了したのでした。（魔）

カプコンの戦略発表会（P．204を見て）に行って来ました。結局のところ、"全ハードでのソフト同時発売" と "ソフトのネット対応化" で、「どのハードのユーザーでも、（カプコンの）すべてのタイトルを遊ぶことができるようにしたいんだ！」といった、カプコンの心意気が発表された会だったようです。賛成ですね。子どもの頃、ＦＣではなくＳＧ－1000（セガのコンシューマ初参入機）を買って、悲しい思いをした俺としては。当時、考えてたことからすると、今の小学生ぐらいのユーザーの中にも、「なんでＤＣのソフトをＰＳでも遊べるようにしないのかなぁ」とか思ってる人がいるはずだし。だから、なんか期待しちゃいますね。昔、ＶＨＳではなくβのビデオデッキを買って、悔しい思いをした俺としては。（ぴ）



まんが／兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在（だからエリートサラリーマンになったのですね……）

ゲームソフト 激論座談会！

「ＰＳ２用のＨＤユニットと新しいＰＳ、「PSone」が発表されましたねぇ。ＰＳ２用のＨＤユニットはともかく、「PSone」はすでにＰＳ２を持っているオレにはあまり魅力を感じません。初心者用なんですかね？」千葉県　黒羽洋次さん：

魔：ちぃーす！　発表されたっすね！　この２つ！　でもその前に！ＰＳ２用の半導体を他社にも供給するって発表もあったね！　予想大当たり！

ち：当たったっすな。ＳＣＥはＰＳ２からは、ハードではなく、フォーマットを売っていくっていうスタイル。ＳＣＥ以外のメーカーからイロイロな形のＰＳ２のゲームが遊べるマシンが登場するでしょう。

う：ということは早く買った人はソンってコト？

魔：早く買った分だけ、早くいろいろなＰＳ２用の游が楽しめるんだから、それで元を取ったと思うようにしないと。まあ、高価なオモチャ感覚のユーザーにはなかなか受け入れられないかもしれないけど。

う：特に、お金を持っていない学生さんは要注意だよね。

ち：パソコンと同じで買うタイミングが大切ですな。時間が経てば経つほど、高性能で複雑なマシ⬇


◀岡山県　おおねここねこさん：可愛がってますからね。よしよしって感じで。ロリコンでも好きあってれば別にいいんじゃないでしょうか？

ンの登場する機会が増えるわけですからな。

魔：多分、一番近いのは、他メーカーの制作する廉価版かな。デザインがちょっとダサイの。笑。で、あと、ノートパソコンにＰＳ２機能が入ってるマシン。パソコンを起動しながらＴＶを見れる機種があるんだから、ＰＳ２が遊べても全然不思議じゃない。その辺は技術的にスゴクカンタンに実現しそう。ちょっと大きめになっちゃうかもしれないけど。

う：いいなぁ。色だけでなく、デザインも選べるようになるのかぁ。

ち：多分ですけどな。なるでしょう。で、その後は……オーディオや、高性能ＴＶとの融合ですかな。

魔：ソレもあるだろうね。むう。期待しちゃうなぁ。スゴイＰＳ２。

う：っと、質問のＰＳ２用のＨＤとPSone。まずはＰＳ２用のＨＤから？

ち：なんだかハードの後ろに太いコードが出ててデザイン的にかなりイヤなんですけど。

魔：オレも。なんか、メモリーカードの件といい、日本のＰＳ２は販売戦略なんかのおかげで、デザイン的にかなり犠牲が出ている気がする。その場しのぎっていうか。パソコンでは当たり前の周辺機器のつなぎ方だけど、ＳＣＥなら内部でどーにかするとか、カッコヨク処理してくれるコトを願っていたのに。このユニット用のＡＣアダプタも必要だしなぁ。むふぅ。◆

ち：縦型スタンドならいい感じじゃないですか。

魔：縦型はね。横はただとなりに置くだけだよ。

う：まあ、オレはソレを使えないとプレイできない、面白いソフトが出るまで買わないからいいけど。

ち：ついに念願叶って外部ＡＣアダプターを採用したPSoneは？

う：かわいいですな。ちいさくて。

魔：うん。ちいさくてかわいくてＡＣアダプターだけど……それだけって感じかな。別に今さら。まだＰＳを持っていなくて、新しく買おうと思っている人になら薦められるけどね。

う：オレラみたいにＰＳもＰＳ２もすでに持ってる人は？

魔：価格が今と変わらない１万５千円ってコト、ＣＤの読み込みも今と同じ２倍速ってコト、将来的に電池駆動が可能になったとしても本体には内蔵できるスペースがないコト、液晶モニターは来年発売なコト……これらを合わせて考えると、デザインにビビッとやられちゃった人以外は買わなくてよし。携帯接続ケーブルは今のＰＳでもＰＳ２でも使用できるから、あまり意味ないし。

う：ポータブルって言ってもＧＢやＷＳの様な携帯性はないしねぇ。

ち：ないっすなぁ。最低限、ＰＣエンジンＧＴみたいに、ちゃんと電車とかで遊べれば価値も出てきたのに。

魔：液晶モニター付きでキチン⬇



◀岐阜県　浅茅さん：彼女はもっと活躍してくれても良かった気がします。登場遅いからしょうがないんですけどね。無愛想ですし。

と稼働しても、今のＰＳの代わり以外にどうやって使うのか、コンセプトがはっきりしないからね。対戦ケーブル端子はなかったから、対戦用の＋１ハードとしてもイマイチ使えないし。

ち：というわけで、現在ＰＳを持っている人にはまったく意味はないということですな。

う：そうねぇ。デザイン以外ではそういうことかもね。

魔：ＳＣＥって初心者とオレラの様な既存ユーザー、どっちにもあまり無駄にならないような商品を出してた印象があったんだけど、さすがに時代が変わってきたってことかなぁ。そもそも、ハードは外見的に初代ＰＳのまま、変わらなかったからね。

う：……せめて値段が１万円くらいになってくれれば価値がグーンとＵＰするのに。

ち：笑。ソフト１本分くらいなら、可愛いから買ってもですな。

魔：うん。笑。そうだね。ということで、PSoneはこの座談会の細かい文字を読んでいるようなオレラと似たような読者様にはあまり関係ないアイテムかな。

ち：ゲームしたことない女の子が「PSone、可愛いから買おーっと」なんて購入する可能性が増えるのでいい感じかもしれないですしね。

う：だからといって、そんな女の子とカンタンに知り合いになれるほど世の中甘くないけどね。ぐす。

魔：うむ、甘くない。

ゲームソフト発売日リスト
2000年6月21日～7月7日

●DREAMCAST
6月29日発売
・「RECORD OF LODOSS WAR～ロードス島戦記 邪神光臨～」¥6,800　角川書店
・「ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future」¥5,800　カプコン
・「Memories Off Complete」¥6,800　キッド
・「インペリアルの鷹 FIGHTER OF ZERO」¥5,800　グローバルＡ・エンタテインメント
・「JET SET RADIO」¥5,800　セガ
・「ルームメイトノベル～佐藤由香～」¥6,800データム・ポリスター
・「ミスタードリラー」¥4,800　ナムコ
・「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」¥6,800　バンダイ

●GAMEBOY
6月29日発売
・「ミスタードリラー」¥3,800　ナムコ
6月30日発売
・「ムーミンの大冒険」¥3,980　サンソフト

愛こそすべて

ちっちゃいけれど、優れものです。いろんなコトができちゃってスゲー！（ゴ）

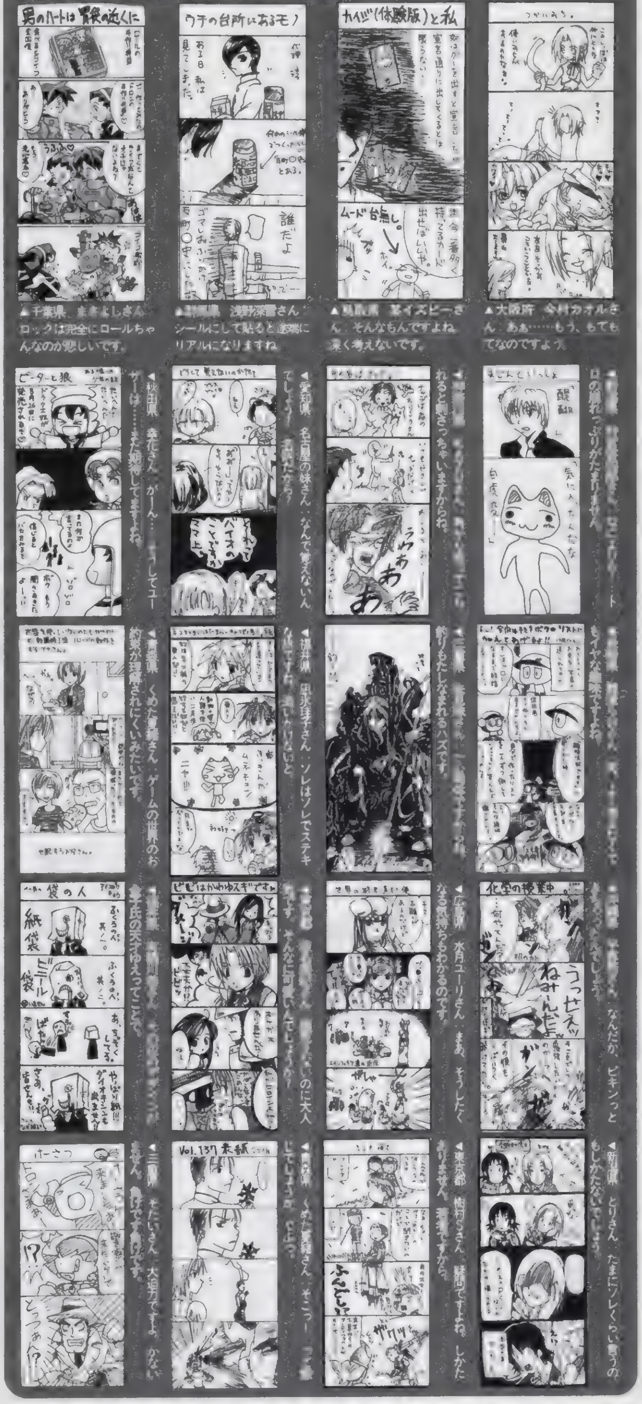
新しいギターを購入しました。エフェクター＆アンプ内蔵でいろんな音色が出せるやつです。なにげなく（魔）さんと編集部のＭとで近所にある楽器屋にフラッとといって、気が付いたら全員ギターを持ってた（笑）。"DIGI-ZO（ゾウサン）"っていうスゴク小さなギターで、編集部のヒマな時間つぶしにちょうどいいかなーと思って。仕事が一息したときにでみんなでジャカジャカ弾いたりして、ちょっと楽しいです

お笑い 4コマ道場

ＤＰＳとはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。特に一発ネタ系は早い者勝ち。とにかく思いついたら送るのです！　毎日メモを持ち歩いてネタを書き込むようになったらこっちのモノ！

天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右6cm



▲千葉県　まきよしさん：ロックは完全にロールちゃんなのが悲しいです。
▲浅野深雪さん：シールにして貼ると途端にリアルになりますね。
▲鳥取県　某イズビーさん：そんなもんですよね。深く考えないです。
▲大阪府　今村カオルさん：あぁ……もう、もててなのですよう。
◀秋田県　桑花さん：がーん……どうしてユーザーは……まだ期待してますね。
◀愛知県　名古屋の妹さん：なんで覚えないんでしょう？
……れると刺さっちゃいますからね。
……口の崩れっぷりがたまりません。
……家が探索されにくいみたいです。
◀福井県　風水鈴子さん：ソレはソレでステキなんですね。
……狩りもたしなまれるハズです。
……もイヤな襲来ですよね。
……氏の天才ゆえってことで。
……ですね。そんな可愛いのに大人しくしてるの？
◀広島県　水月ユーリさん：まあ、そうしたくなる気持ちもわかるのです。
……なんだか、ビキンっと
◀三重県　やたいさん：大迫力ですよ。……けですけどね。
◀くめた直さん：そこっ……してしまったり、さよ。
◀東京都　樹村らさん：難問ですよね。しかたありません。
◀新潟県　とりさん：たまにソレくらい言うのもしかたないでしょう。

かな？　さすがにアメリカ飯は飽きてきたので、リトル東京ですき焼き。「生玉子は"当たる"可能性があります」ということだったので、"生玉子"なしのすき焼き（「気になさらないのであれば、お出ししますが…」とも言われたけど、小心者の僕らは全員「気にします」と答えました）。やっぱ「米」は美味しいですよ。日本食バンザイー　ってホントに感じられた。日本はいいよ。素晴らしい！　安全だしね。路上に「ビールを飲むお金を下さい」って看板を置いて座ってる人とか、「僕の人生を探すためのお金を下さい」とか看板を首から下げて路上に立っている人とか、食事中の僕らに「気」を送ってくる人とかいないしね。そして最終日は射撃場で銃を撃ってきました。使用銃は「S&W」「ガバメント」「グロック」などハンドガンがメイン。L．A．はグアムのものと比べて火薬の量が違う（らしい）ので反動がマジですごかったです。その射撃場はマイ銃の持ちこみ可で、弾丸のテイクアウトもＯＫ。そして外はもう夜…ヤバイ時間。故郷の風が恋しくなったね。（ヨ）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、ＴＥＬ、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

コンビニでゲームが買えるようになり、便利な世の中になってきました。以前は朝方寝て「今日は暇だから夕方ぐらいに起きて、秋葉に行こう」と思っても、つい寝過ごしてしまえば「まあ、いいか」で済み、結局ゲームを買わずにムダな出費がおさえられたのです。しかし、今はコンビニに行くとゲームが売っている。夜中になるとお腹がすくのでふらふらとコンビニへ行き、ふとゲームコーナーを見るとおもしろそうな（暇なときはちょっとしたゲームでもおもしろそうに思えてしまう）ゲームがあるじゃないですか。うむ、ならば買って遊ぼう！ どうせ朝まで暇なんだし……と、余計な出費（ひどい理屈）。でも、本当に欲しかったゲームを買い損ねたときは、かなり便利。……うーん、やはり精神修行が大事です（笑）。（う）

今回は海外旅行2〜3日目の暮らし。僕らの旅行目的って観光ではなくほとんど買い物。「トイザらス」に行ってオモチャやPS、DCの海外ソフトをチェックしたり、DVD屋さんにいったり…。秋葉でよくやるようなことをメインにしてました。帰国したときに、あそこは行かなかったの？ あれは見てきた？ などと聞かれたけど、もう全然（まったくもったいないっスな）。でも、好きなアニメの海外版ビデオや日本じゃ売ってないDVDとかオモチャを探すのは結構楽しかったですよ。オレは「魔法騎士レイアース」「ファム&イーリー」のビデオ買いました。あと当然「ターザン」（飛行機の機内放映で観て気に入った！）もね。食事はすべて外食で、ファーストフードのバーガーとかレストランのパスタとか…。もう、どこへ行っても肉、肉、肉！ 量が多くて大味！ アメリカ人は毎日こんなものを食べているのか？ そりゃあデカくもなるわな。などと納得しつつモリモリ食べてました。あれだけ食ったわりには全然太らなかったけど…もしかしてヤバイ虫でも腹に住んでいるの

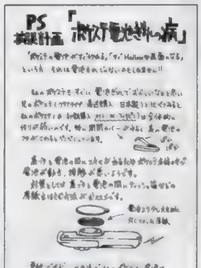
PS拡張計画

なんちゅうか、酒飲んで刀片手に書いてます。しかもちょっと寝ちゃいました。（魔）ごめんなさい。トホホ。いや帰宅がてら、先輩とビール屋で一杯引っかけたら……。やはり、酒は仕事を終えてから飲むものですなぁ。（ち）

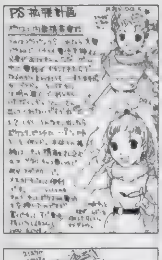
最近の話題っちゅうと、PSoneとＰＳ２用HDの発表ですかな。PSoneの方は、体積比30%となかなかのもの。しかもＤＣ駆動（外部ＡＣアダプターによる）らしいですなぁ。本家ＰＳがついぞ叶わなかった、外部電源化が実現してるという。で、携帯電話用端子も発表されたのですが、何のためにこのタイミングで発表なのでしょう？ 新規対応ソフトを作るのでしょうけれど、ＰＳ用ソフトで？ なにやらニューファミコンのようになりそうな気が……。ＨＤの方は、容量と価格次第、10GBで１万円以下位にして欲しいですね。



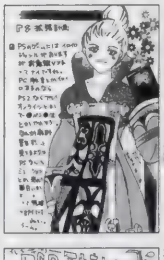
▲岩手県　蒼夢さん：踊るとさらに音飛びしますからね。振動吸収ゴムとか下にひいてあげないと。



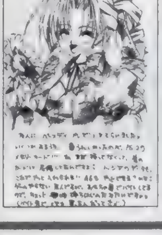
▲神奈川県　匣下いわなさん：そうなんですよね。イマイチ作りが甘いんですよね。試してみる価値あります。



◀広島県　水月ユーリさん：携帯として携帯でゲームができるようになれば……。



◀東京都　熊野春哉さん：ちょっとですがありますよ。ゲームしながら勉強。


◀静岡県　南さつきさん：そういう必需品ってウレシイですよね。

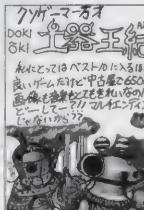

◀大阪府　鶴田ユキさん：そういう勢いが大事ですよね。必要です。

クソゲーマー万才

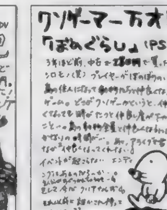
ポータブルＰＳはやっぱり発売されるみたいです……。（う）

むむむ。「ブレスⅣ」が終わりそうで、終わりません。いや、あとはラストダンジョンを残すだけなのですが、釣りやドラゴン集めなどやり残したことが多くて……クリアするのがもったいないから（笑）。特に難航しているのが釣り。なにやら一度クリアすると隠しショップが出現して、そこにいいルアーが売っているらしいのですが、きっと１度エンディングを見てしまうともうやらないような気がして……。とにかく今は、たまに立ち上げてぼつぼつ釣りを楽しんでいます。そういえば、まだ電撃屋を見てなかった（笑）。

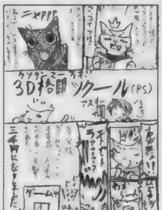
いらないゲームやもうきっと遊ばないゲームは、置いていてもしょうがないので中古屋に売ってしまうのが良い方法。でも、中古屋に行ったときちょっと高い値段で売られていると「むっ!? 売るのは少し待とう」となってしまいます。もうちょっと待てばさらに高く売れるかなぁ〜とか思ったり（笑）。ほかの理由で売れないソフトはサイン入り（笑）。私の「ドラクエⅥ」には某杉山先生のサインが……しかも「うききくんへ」と名前入り（涙）。サインだけならなんか売れそうな気がしますが、うききとか書いてあっては……。つーか、その前に何故ペンネーム？ せめて本名だったら自分の子供が生まれたら自慢のひとつもできるでしょうが。これを見せても「パパ〜、うききってなあに？」と聞かれてちょっとイヤな感じです。いや、そもそも誰が私に「うきき」というペンネームをつけたのか？ ……いつの間にかそう呼ばれていた……って、あだ名かっ!?



▲千葉県　十条さん：ＡＶＧとしてはいいデキですよね。世界観も独特ですし。



▲大阪府　浅倉裕也さん：面倒なんですよね。なにかと。可愛いんですけど。



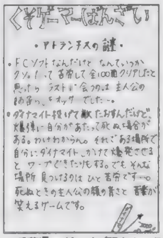
▲宮城県　すがはらさん：とりあえず、まてー！ にゃーん、がカワイイです。



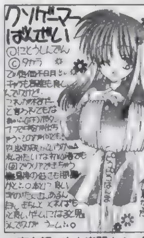
▲岩手県　きっつぁんさん：バグはねぇ……しょうがないですからね。どうにもなりません。



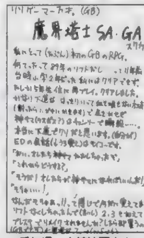
▲神奈川県　吉野源造さん：18歳になってパソコンで楽しみましょう。××も。



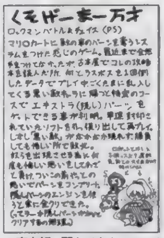
▲千葉県　グレイプ羽さん：ＥＤ見たことがあるのがスゴイと思います。



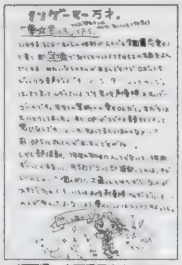
▲東京都　夜上真琴さん：続編……このシリーズの……もう出ないんでしょうかねぇ？



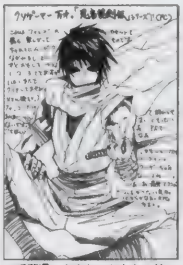
▲愛知県　水鏡沙羅さん：お話はともかく、ゲームとしてはよくできてました。

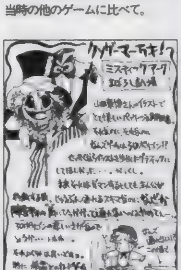


▲東京都　栗トメさん：ロールちゃんで楽しんでいた人間が編集部にも……。

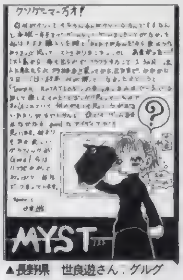


▲福岡県　木下香里さん：つのだ☆ひろとは関係ないです。多分。関係あったら……。


▲千葉県　もんちっちさん：ドラマチックだったんですよね。当時の他のゲームに比べて。



▲福岡県　河野やまめさん：かなりチグハグでしたよね。デザインは美しかったんですが。



▲長野県　世良遊さん：グルグル回してるだけ……ってていう気持ちは良く判ります。



まんが／愛媛県　如月二月（それだけラブラブな奥さんなら殺されたときのショックも……）

テーマは「ワイン」。織田信長は「珍太」と呼ばれる、今のポートワインの前身のような赤ワインを愛飲していました。これが日本でワインが飲まれた最初の記録です。（だ）

ワインの起源は、一説によるとペルシャの王様が一年中ぶどうを食べられるようにと、かめに貯め込んでおいたら、それがいつしか発酵して、今でいうワインになってしまったことからだそうです。しかし最初からワインが飲めるとは思われてなく、この王様もかめに大きく「毒」と書いておいたそうなのですが、恋に悩んだ女性が自殺をしようと、これを飲んでしまいます。当然、この女性は死ぬどころか、めちゃくちゃ陽気になってしまい、そこからワインが飲まれるようになりました。つまり、恋に悩んだ女性のおかげでワインが飲まれるようになったのです。さて、ワイン、女性とくれば、次に来るのは

雑学の王子様

川島なお美さん、ではなくて、史上最悪の悪女とか、悲劇の女性とか、今でも評価の分かれるスコットランドの女王メアリ・スチュアートでしょう。彼女は16年間の幽閉生活の間、ワイン漬けの生活を送りました。毎日、浴びるようにワインを飲み続けただけでなく、よくワイン風呂にも入っていたそうですから、まさに文字通りのワイン漬けです。ちなみに18世紀のイギリスの名提督ネルソンは、戦死したとき、遺体をラム酒のタルに漬けられてイギリスまで運ばれました。こちらはワイン漬けではなくラム酒漬けというワケです。しかし途中で水夫たちがラム酒を飲んでしまったため、遺体は干からびてしまいました。ここからイギリス水夫の間では、酒を盗み飲むことを「アドミラル（提督）を飲む」、香りや色が強いラム酒を「ネルソンの血」というようになったそうです。では次回！

他機種のことも話したい

近頃のゲーム機は、インターネットができたりＤＶＤが見られたりと、何かと便利な機械になりつつあります。そのうち規格が統一されちゃったりするのかなぁ…それは便利。（う）

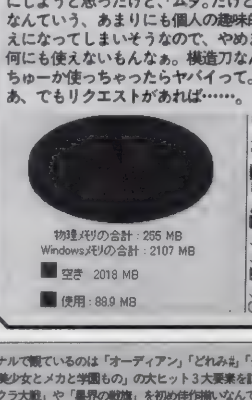
ＤＣは『久遠の絆』や『ジオンの系譜』など、ＰＳから移植されるゲームが増えてきました。読み込みが早くなっていたり、画面が綺麗になっていたりと何かと嬉しいデキです。でも、やはり今、気になるのは「ストⅢ３rd」。デキはすでに発売されている「１st&２nd」を見れば安心できるってモンです。「MvsC２」では負けっ放しだった通信対戦でも負けないように練習しましょう。期待の「SNKvsCAPCOM」は続報がなかなか出ません。システムより、残りの登場キャラがとても気になります。ネオジオポケットを遊んで待ってましょう。『伝説のオウガバトル』ありますからね。



▲福島県　森赤彦さん：キャラ性の高い『ドゥーム』ですから。楽しいですよね。

パソコン買って何をする？

なんていうか、今回はパソコンの話をやめて特別コラム「武器を買ってどうするの？」にしようと思ったけど、「ムダ。だけど好き」なんていう、あまりにも個人の趣味的お答えになってしまいそうなので、やめました。何にも使えないもんなぁ。模造刀なんて。ちゅーか使っちゃったらヤバイって。笑。あ、でもリクエストがあれば……。（魔）



▲オレのメール&インターネット用のＶＡＩＯくんでさえ255ＭＢ。

そんなわけで今回はパソコンのＲＡＭについて。通常の使用には標準装備されている32Mでもなんとかなりますが、ちょっと絵を描こうとか、音楽を楽しもうと思ったらソレでは全然足りません。使用パソコンがウインドウズでもマックでも。

ウインドウズの場合：ＣＧやムービーをいじるのなら256 ＭＢは欲しいかも。でもオレの使っているWin98ではそれ以上増設してもイマイチ恩恵を感じられなかった。Win2000なら、ＲＡＭはあればあるほどって状態になってるのかなぁ？

マックの場合：マックの場合はとりあえず、とにかくたくさん欲しいです。特にグラフィックの定番ソフト、フォトショップを使用する際、ＲＡＭはあればあるほどスピードＵＰするのが実感できるから。お金が許す限り増設するべし！ 本格的にやるのなら、500ＭＢ以上は欲しいかなぁ。

今年の前半はアニメがちょっと低調ですね。特に数少ないオリジナルものが寂しい状況で、オリジナルで観ているのは「オーディアン」「どれみ#」「クウガ」「デジモン01」位。中でも人に勧められるものは「クウガ」位なのですが「01」は限定条件付きでオススメですが、「クウガ」は特撮作品だし、なんちゅうかトホホです。「美少女とメカと学園もの」の大ヒット３大要素を詰め込んだとか、情けないＣＭを打っている作品（匿名希望）もありますが、その前に作品の質を上げてという感じがします。いささか古すぎるセンスで寒いです。原作ものは「サクラ大戦」や「星界の戦旗」を初め佳作揃いなんですけどね。「ワンピース」も「回」によっては○だし。（ち）

電撃床部

■魔王33才くん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。あ、デジカメのこと書くの忘れちゃった。山海堂のおかげで。

■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。とりあえず、職場復帰おめでとう。よく考えると仕事は厳しいね。

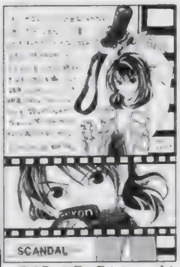
■バオウ中■くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。……最近、連絡が取りにくい。もっと編集部来て下さい。

■ぽやへ田■くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。なんだか「FFⅨ」も楽しそうじゃない。

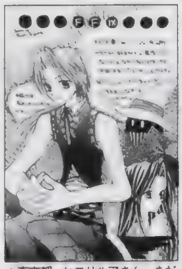
■うささくん：ちゃんと「ペルソナ2 罪」をクリアしてるんだよなぁ……ズルイよなぁ。そんなヒマあるとは！

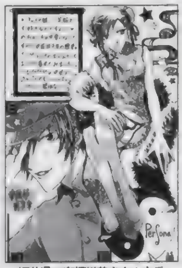


（まんが……裏切りは許されません。やはり、厳しいです）・イラスト／岩崎さとみ



▲愛媛県　如月二月さん：スゴイですよ。これぞPS2って感じ。操作できるアニメです。


▲東京都　ヒヨリルアさん　まだまだ判らないことたくさんです。発売日近いです！

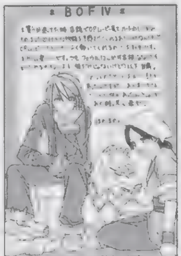


▲福井県　有栖川恭さん：キチッとしているところがツボですよね。特にチャイナドレスはピタッ。


▲宮城県　山師さん：おめでとうございます。笑。知る限りでは第1号と思われます。

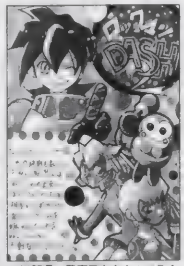


▲愛知県　藤崎あすかさん：可愛いお子様はいいですよね。ませた娘さんに育ちそうで……。

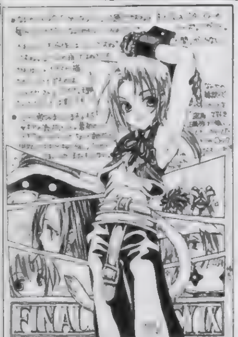


▲神奈川県　ゆりさん：運命で片付けるには残酷過ぎですよね。力あるモノとはいえ……。


▲宮城県　トモさん：いいですね。さらに「エアリスの不思議な～」っていうのもいいなぁなんて。



▲滋賀県　風魔飛丸さん：「DASH」シリーズはFC、SFCとは世界が違いますからね。



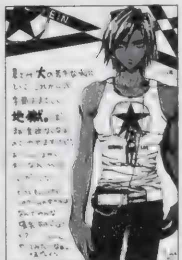
▲宮城県　蘭丸さん：本当にロックなんですかねぇ？　どうなんでしょう？

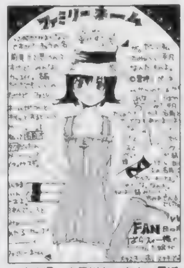


▲山形県　ささくれ人さん：キャラのさり気ない動きとかがたまらないっていう意見多いです。



▲滋賀県　ごぢうりさん：良くも悪くもストレートですからね。最初の頃のミサトさんとか。


▲宮城県　かなさん：貧乳も結構いますけどね。格闘系は多いですね。乳のでかい娘。



▲富山県　小早川なつさん：最近、格好良すぎな気もしますけどね。笑。普通の名前もいい感じです。

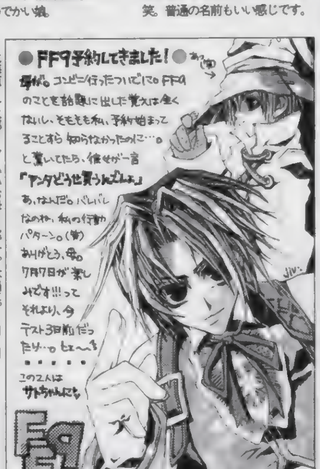

▲福岡県　麻生梨玖さん：前の方の席って穴場ですよね。死角って感じで。

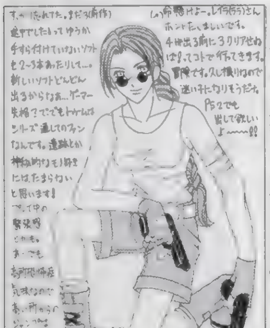

▲愛知県　うさぎ屋ゴローさん：魚屋さんは朝が早くて生臭くなるのが弱点ですがカッコイイです。



▲北海道　暴新さん：お金払わされてる彼がものすごくいい感じです。しなーって。

▶北海道　十二郎さん：いいお母さんです。本当に。7月7日が楽しみでたまりませんね。笑。そういう理解ある両親は大切にしてあげてくださいね。甘えるだけじゃなくて。





◀神奈川県　ゆりさん：あの顔をなんとかしないと日本で大ヒットは難しいと思うんですが……その辺はコダワリがあるんでしょうねぇ……やっぱり。あと、パワーアップ要素とか。良いゲームなだけに惜しいです。



◀埼玉県　宮崎あさみさん：ポリゴン処理された画面はかなり怖いですよね。なんていうか……人形っぽいっていうか。アレならきちんと2Dで描いてくれた方が全然ステキな気が……するんですけど……。どうなんでしょう？



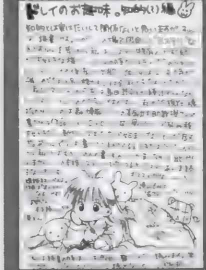
▲宮城県　蘭丸さん：良かったです。こういう意見をもらうのが、ゲーム誌の読者ページとして一番うれしい気がします。

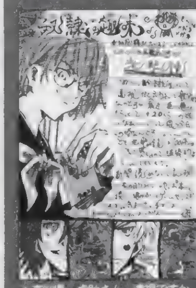
奴隷の趣味

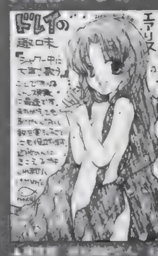
それにしてもいつの間にか、武器収集が趣味のひとつになってしまいました。オレ様。すべて模造刀とかだから、基本的に役に立たないんだよねぇ。いや、本物なら、何かがあったときはコレで！　とか思うかもしれないじゃないですか。（魔）

「私の趣味は着物です。現在着付けも習ってますし、自分用の着物も6着になりました。男で着物に興味を持つのは珍しいらしく、先生がノリノリで教えてくれますし。なんか良いですよ、ピシッとして。浴衣しか着たことない人にはオススメです」山梨県　外乃ハレマイアさん：

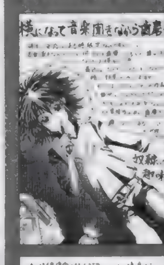
いいですよねぇ。着物。さすがに着付けはちょっと……だけど、ピシッとする気分は判ります。むう。何となく雰囲気は似てるけどオレの模造武器収集とは実用レベルが違いすぎ。笑。よし！　今度から日本刀（模造）を眺めて振ったりするときは着物を着てからすることにしよう。そうすれば一石二鳥だ！って、てねてね、着物を買い始めたらまた凝りはじめてね、お金使っちゃうの。……今月買いスギでもう少ししかお金ないの思い出しちゃった……。どんどん悲しくなってきたので今日はコレまで。




▲高知県　虎助さん：遠視ですか。近視は多いですけどね。編集部のメガネ率はかなりのモノです。

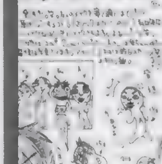


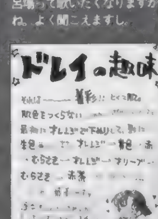
……呂場って歌いたくなりますからね。よく聞こえますし。



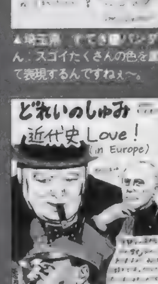
……んか？……すぐにぐっときますからね。




◀京都府　……さん：……



▲埼玉県　……さん：スゴイたくさんの色を重ねて表現するんですねぇ～。



▲大阪府　モッピーさん：カッコイイ人多いですからね。特にリアルですから。

日と血液型の組み合わせで、通常とは違う精神コマンドを持つ特殊誕生日というのがあって、その中のいくつかは「奇跡」を覚えるのはいいですが、中には「どうすりゃいいんだ」と悲しくなるのもあります（特に1月19日のO型……もし当てはまる人で、どうしても使いたいというなら、せめて主人公の恋人にその誕生日を使ってあげましょう）。基本的には通常の誕生日がバランスいいみたいです。それと、主人公の特殊能力も重要でしょう。これも精神コマンドと同様の法則で、いくつか用意された中からひとつ選ばれます。オススメはやはり「SP回復」でしょう。1ターンごとに数ポイントずつSPが回復していくので、マップ前半からバリバリ精神コマンドを使って有利に戦えます。それにしても今回の主人公の声は、女性はともかく、男性はあまりいい声が無いように思えます（「F」のときの関さんはよかった）。まぁ、これは（すごく）個人的な意見ですが（笑）。（う）

DC ダムダなこと隷 Ing DO くさん！

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト



■ちくちりくん：山海堂初体験で、お金ないのにイロイロと迷ってました。日本刀は日本人の基本だからね。



■ハム彦くん：喫茶宮田のマスター。今日はいましたが、コーヒーを入れる前に帰ってしまいました。



■だいめいくん：今回は結構知り合いに会えて良かったね。山海堂へは一緒に行かなかったけど。



■ゴーダくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。喫茶宮田バイト。それにしてもちゃんと仕事しないと。



■ひかりんくん：大変そうだけど、どこからどこまでが大変なのかわかりにくいです。毎日つらそうだから。

「スパロボ」人生まっしぐら、って感じでαにしぶとくハマってます。もう、今度で[illegible]回目のプレイとなります。おかげでいろいろくわしくなりました。「熟練度が上がっちゃいよ…」なんて[illegible]

を切らせて骨を断つタイプ[illegible]「ガンダム」などの[illegible]

が…… 主人公の誕生日と血液型によっては「集中」しか覚えないものもあって、後半やや[illegible]



▲群馬県　リジュさん．足で踏むとほとんどダメですよね。曲がるか、割れるかしちゃいますから。



▲宮城県　かなさん：妖しい雰囲気バリバリですよね。SFC以来の「FF」になりそうです。



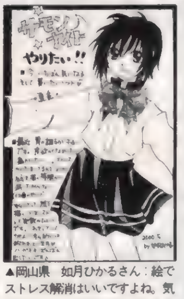
▲岩手県　みず2号さん：笑。どうせなら3千円で買えればよかったんですけどね。



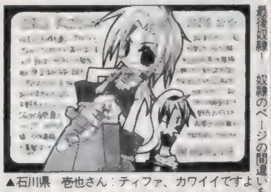
▲広島県　花咲いずみさん：通学は慣れてしまえばソレなりに楽しいですよ。眠いですけど。



▲群馬県　沢瀬ゆうさん．仲よくないと一緒に旅は出来ませんからね。きっと。

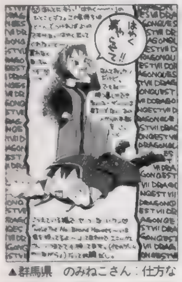


▲岡山県　如月ひかるさん：絵でストレス解消はいいですよね。気分爽快！　って感じでしょうか？

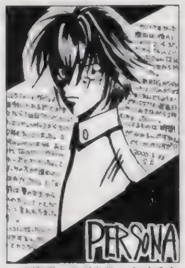


▲石川県　壱也さん：ティファ、カワイイですよい黒もOK。笑。まあ、色つきも可愛いですけどね。

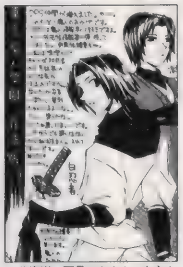
最後奴隷！　奴隷のページの間違いを探して下さい。見事当てた人はスゴク誉められます。



▲群馬県　のみねこさん：仕方ないですよね。待つことしかできないわけですから。むう。



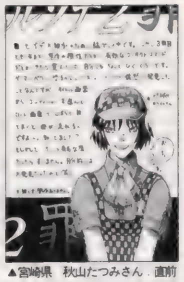
▲北海道　スズキリュウイチさん：不純な動機はOKですよ。とりあえず、始まるならなんでも。



▲北海道　翼月のあさん：女主人公欲しいですが、延びちゃいますよ。手間3倍くらいでしょうから。



▲北海道　槐橋弥月さん：そうなんですよね。時間超えちゃうのはある意味スゴスギ。



▲宮崎県　秋山たつみさん．直前にクリアしておくとイロイロ覚えてて楽しいですよ。



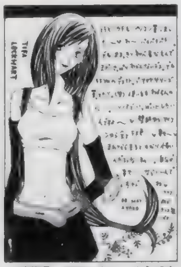
▲福井県　星々さん．他のキャラも登場して欲しいですけどね。出演者全員集合！！



▲福岡県　来生侑花さん：そういうふうにお金があるようになると、プレイする時間がなくなっちゃうんですよね。ものすごく。



▲福岡県　YUGIさん：どうなるんでしょうねぇ。謎が謎を呼んでますし。わくわくです。



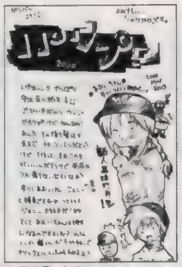
▲千葉県　アヤコさん：そうですよ。いいですよ。判ってくれる人もたくさんいますし。



▲京都府　刃霧海さん：声は違うでしょうねぇ。メインの4人は同じかもしれないけど。



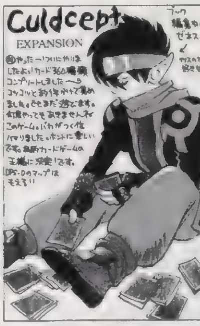
▲三重県　ぶじゅさん：「FF」に隠れてますが、そろそろきそうですよね。



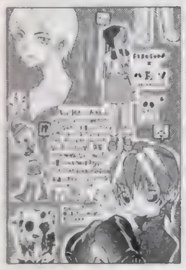
▲長崎県　舞澄らおさん：シリーズの中でも今回はかなりいい感じになってますよね。



▲埼玉県　白河勇魚さん：神田にはYWCAとYMCAの2つがあります。要注意です。笑。



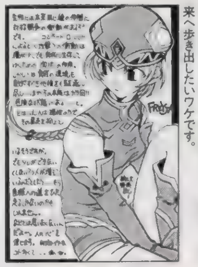
◀群馬県　のみねこさん：良くできてますよね。多人数プレイも楽しいですし。



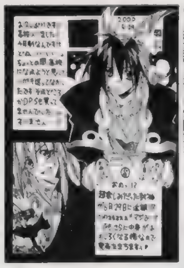
◀大阪府　今村カオルさん：DPSの認知度もまだまだですね。ぐすん。世界中の人に認められるようにガンバリマス。ファイトです。



◀栃木県　蒼さん：もう、こんな先生がいたらたまりませんね。年齢は自分たちと変わらないわけですから。アタックあるのみ



◀大阪府　高野涼記さん：信じる心は大切ですよね。どうにかしたい、いやなる。と、信じて、未来へ歩き出したいワケです。



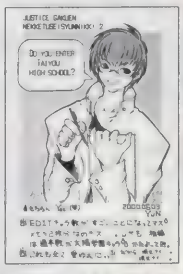
◀宮城県　エアさん：DPSは買ってください。笑。しつこいようですが、買ってください。でないと編集部に悲しい雰囲気が……。



◀大分県　英桃さん：ストーリー部分はちょっと弱い感じです。なんていうか、壮大な展開がイマイチ。戦闘もPS2の高速モードならバッチリなんですけどねぇ。システムはなかなかなダケに……。



◀北海道　PLUSさん：イロイロな軍隊のデザインに影響されてますよね。分割統治されたバックと関係あるんでしょうね。



◀茨城県　YuNさん：愛ゆえですねぇ。男子は強いヤツだけ残して消しちゃうものですが。思い通りのワザを覚えさせるのが大変で。



◀鳥取県　ひろたかまつこ＋ねこ香織さん：腕まくりしておかないと引っかかっちゃいますからねって何が？　笑。剣が？



◀愛媛県　如月二月さん：どうなってるんでしょうね。早い段階からバリバリに動いてたんですけどね。期待して待っていましょう。

ハガキのハは始まりのハだと思う

今日ココに来たのは、最終的な結末はボク自身がつけないと何の意味もないと思ったからだ　地球とヒッポラール星人との激しい戦いは、開始からすでに3年の月日が流れていた。開戦時、ここまで大きな戦争になるとは誰1人予想できなかったはずだ。そう、だって……コトの発端はあるヒッポラール星人とボクがハガキの書き方でケンカしたせいなのだから。ヤツはハガキ型の宇宙生物に描いてもいいと言い張り、ボクはそんなの邪道だと言い張った。「よう……」「おう」「やっぱりハガキは紙だな」「ああ」。休戦。



〒101-8305
(株)メディアワークス
DPSど係

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

読者アンケート

右のハガキに希望するプレゼントの番号、アンケートの回答(数字は右詰めで記入してください)、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。
しめ切りは7月6日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

【1】P.163から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女
【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他
【4】あなたの年齢を教えてください。
【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った
【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他
【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他
【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。記事リストから1つ選んでください。
【9】今号の記事で良かったものを記事リストから3つ選んでください。
【10】今号の記事で良くなかったものを記事リストから1つ選んでください。
【11】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。
【12】【11】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニエンスストア ④スーパー・百貨店(ダイエー・ジャスコ・トイザらスなど) ⑤おもちゃ屋
【13】【11】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。次から1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他
【14】【11】のソフトを攻略するとき何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム専門誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他
【15】あなたは1年間に何本くらいのゲームソフトを買いますか。
【16】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット(カラー含む) ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2
【17】買おうと思っているゲーム機を【16】の一覧から3つまで選んでください。
【18】購入したいと思っているプレイステーション、プレイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.223〜225)から選んでその番号を3つまで書いてください。
【19】CD-ROM付録付き増刊号「電撃プレイステーションD」に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.223〜225)から選んでその番号を2つまで書いてください。
【20】今まで発売されたプレイステーション、プレイステーション2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。
【21】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通DC ⑨F.Wave ⑩月刊ファミ通64プラス ⑪月刊ファミ通Bros. ⑫週刊ザ・プレイステーション ⑬週刊ドリームキャストマガジン ⑭HYPERプレイステーション ⑮The 64 Dream ⑯GameWalker ⑰Vジャンプ ⑱ゲーム批評 ⑲gM ⑳その他
【22】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム雑誌を【21】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれにあたる場合は㉑とお答えください)。
【23】インターネットは利用していますか?
①毎日利用している ②週に2、3回利用している ③週に1回利用している ④利用していない
【24】【23】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、どのように利用していますか? 2つまで選んでください。
①会社・学校のパソコンで ②自宅のパソコンで ③iモード端末で ④(iモード端末以外の)携帯電話・PHSで ⑤ザウルスなどの携帯情報端末で
【25】【23】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、主に何のために利用していますか? 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット(インスタントメッセージ系含む) ⑥オンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ
【26】【23】で④を選ばれた方に質問です。インターネットを利用してみたいですか?
①はい ②いいえ
【27】【26】で①を選ばれた方に質問です。何のためにインターネットを利用したいと思いますか? 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット(インスタントメッセージ系含む) ⑥オンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ
【28】プレイステーション2は買いましたか?
①買った ②欲しいソフトが発売されてから買う ③買う予定はない ④迷っている
【29】電撃NEWS STATIONでとりあげてほしいもの、ことを、以下の選択肢から1つ選んでください。
①ゲーム関連イベント ②ゲームソフトのキャンペーン ③ゲーム関連グッズ ④ゲーム業界の話題・ニュース ⑤N64、DCなどの他ゲーム機 ⑥おもちゃ情報 ⑦インターネット ⑧携帯電話・PHS ⑨パソコン・デジタルグッズ ⑩アイドル・芸能など一般的な話題・ニュース ⑪音楽CD(音楽・ドラマ・声優関連含む)
【30】「ファイナルファンタジーIX」について教えてください。
①すでに予約した ②予約して買う ③予約はしていないが、発売日前後に買う ④すぐには買わない ⑤買う予定はない

Vol.148 記事リスト

① [特集] ファイナルファンタジーIX
② [特報] HOSHIGAMI(ほしがみ) -沈みゆく蒼き大地-
③ [特報] 悠久組曲 All Star Project
④ [攻略] ペルソナ2 罰
⑤ [攻略] 実況パワフルプロ野球7
⑥ [攻略] エルダーゲート
⑦ [攻略] ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの
⑧ [攻略] オールスター・プロレスリング
⑨ [攻略] Jリーグ 実況ウイニングイレブン2000
⑩ [攻略] TVDJ
⑪ [攻略] スラップ ハッピー リズム バスターズ
⑫ [攻略] ミスタードリラー
⑬ [RPG] ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
⑭ [RPG] Sorcerous Stabber ORPHEN 魔術士オーフェン
⑮ [RPG] ラグナキュール レジェンド
⑯ [RPG] ライゼリート〜エフェメラルファンタジア〜
⑰ [特集] スーパーロボット大戦α
⑱ [特集] RING of RED
⑲ [特集] Velvet File-ヴェルベット ファイル-
⑳ [特集] 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書
㉑ [特集] アーマード・コア2
㉒ [特集] SDガンダム GGENERATION-F
㉓ [特集] Gセイバー
㉔ [企画] PS-ZOIDS
㉕ [連載] 4色奴隷
㉖ [連載] 電撃プレイクエスチョン
㉗ [連載] ウラワザデータベース
㉘ [連載] DPSコロシアム
㉙ [連載] まんが はじめて物語
㉚ [連載] 電撃コラムス
㉛ [連載] PSの奴隷
㉜ [新作] ハッピィサルベージ
㉝ [新作] 実況パワフルプロ野球2000 開幕版
㉞ [新作] 真・三國無双
㉟ [新作] トゥームレイダー4 ラスト レベレーション
㊱ [新作] 実況ワールドサッカー2000
㊲ [新作] FAVORITE DEAR 純白の預言者
㊳ [新作] スキャンダル
㊴ [企画] タツノコファイト
㊵ [企画] エキサイティングプロレス
㊶ [連載] 電撃NEWS STATION
㊷ [連載] 電撃MONO STATION
㊸ [連載] 電撃DVD STATION
㊹ [連載] 電撃RANKING STATION
㊺ [連載] DPS ソフトレビュー
㊻ [連載] 新作ソフトバイヤーズガイド

Vol.145 プレゼント当選者(敬称略)

①「ときめきメモリアル2」タペストリー
粕谷恵子(東京都)福島美恵(兵庫県)坂口博俊(鳥取県)
②「ガイアマスター〜神々のボードゲーム〜」B2ポスター
大竹李加(岩手県)晴山浩和(岩手県)山崎麻美子(千葉県)赤山朝郎(和歌山県)大村陽香(福岡県)
③「フランベルジュの精霊」B2ポスター
加美山由夫(栃木県)守屋岳志(東京都)川久保潤(新潟県)安藤貴広(広島県)高志光恵(徳島県)
④デ・ジ・キャラット 原画・セル画展告知ポスター
袴田英洋(静岡県)高間ひとみ(愛知県)向所誠子(岡山県)
⑤「エヴァーグレイス」バーチャルプレビューディスク
田中葉子(神奈川県)間瀬浩之(新潟県)嶋崎紀江(富山県)有山亮子(石川県)出原直幸(広島県)
⑥「蒼魔灯」サウンドトラック
山後雅美(静岡県)河野祐子(愛知県)和田誠士(奈良県)澤山知佳(岡山県)荒木美保子(愛媛県)
⑦「マリオネットカンパニー2 Chu!」イラスト入り土鍋
村形照美(北海道)山口直美(福井県)岡本幸子(広島県)
⑧PSソフト「筋肉番付〜ROAD TO SASUKE〜」
酒井和男(東京都)長瀬祐一郎(鳥取県)川瀬鳴海(山口県)
⑨PS2ソフト「永世名人IV」
宇佐美幸一(山形県)片瀬優子(東京都)堀靖彦(高知県)
⑩PS2ソフト「グラディウスIII&IV〜復活の神話〜」
田中宣夫(千葉県)後藤眞一(神奈川県)藤田久信(長野県)

読者PRESENT

【電撃プレイステーション Vol.148の読者に贈る】

応募のきまり

欲しい賞品が決まったら、P.162の注意書き通りにアンケートを記入し、付属のアンケートハガキで応募してください。このプレゼントのしめ切りは7月6日、当選者の発表は、7月28日発売の本誌Vol.151にて行います。アンケートの回答内容は、当選落選には一切関係ありません。正確に記入してください。

1 小林智美先生イラスト ホログラフィーカード



10名

▶人気イラストレーター、小林智美氏の100点以上の作品を一堂に集めた原画展（詳細はP.204）が開催される。その会場限定で販売される、貴重なカードを10名のみなさまに。

（提供：三幸社）

2 『マリオネットカンパニー2Chu!』Tシャツ



1名

◀胸に歯車を模した『マリカン2』のロゴが入ったTシャツ。フリーサイズで誰にでも着られるぞ!!

（提供：マイクロキャビン）

3 『マリオネットカンパニー2Chu!』マグカップ



1名

▲『マリカン2』のパッケージと同じイラストをあしらった特製マグカップ。

（提供：マイクロキャビン）

4 『精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～』オリジナルテレカA・B



各1名

◀翔泳社が贈るファンタジーSLG『精霊召喚』。そのヒロインたちが描かれた台紙付きテレカ。プレミア必至！

（提供：翔泳社）

5 GB版『ラブひなポケット』ソフマップ予約特典テレカ



3名

◀ソフマップ（一部店舗除く）でGB版『ラブひな』を予約すると抽選で当たるテレカ（※）。

（提供：ソフマップ）

6 『To Heart』ショップ限定予約特典テレカ



1名

◀ゲームショップ・すまいりぃきっずのオリジナルテレカなのだ！

（提供：すまいりぃきっず）

7 『パカパカパッションスペシャル』オリジナルサウンドトラック



4名

▶アーケードで好評稼働中の『パカパカパッションスペシャル』。その全曲＋αを収録した、サントラCD。

（提供：プロデュース）

8 『ガイアマスター 神々のボードゲーム』B全サイズポスター



5名

▶隠しキャラを含む全プレイヤーキャラのポスター。大きさもワイドなB全サイズ。

（提供：カプコン）

PS&PS2ソフト

9 『イカサマ麻雀』

PS 5名

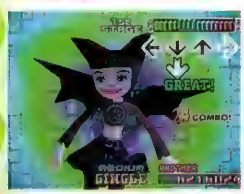


▲イカサマを使って勝利を目指す、異色の麻雀ゲーム。さまざまなイカサマで勝負！

（提供：メディアファクトリー）

10 『Dance Dance Revolution 3rd MIX』

PS 5名



▲ダイエットモードを収録し、実用度もアップした第3弾！

（提供：コナミ）

11 『お見合いコマンドー ～バカップルにつっこみを～』

PS 2名



▲他人の恋愛を成就させるためツッコミを入れまくるのだ。

（提供：エニックス）

12 『エルダーゲート』

PS 5名



▲冒険の舞台が次々に変わる、一風変わった世界を旅するRPG。

（提供：コナミ）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。あらかじめご了承ください。※4のテレカの絵柄は選べません。5のテレカは実際の賞品とは異なる場合があります。また、お近くに予約を受け付けているソフマップの店舗がない場合はURL●http://www.sofmap.co.jpでも予約できます。

郵便はがき

おそれいりますが
50
は　てくだ

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼント Vol.148」係行

住所	都道 府県 〒
氏名	フリガナ　☎　(　　)

●今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですのでご気づいたことをお書きください

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

・黒えんぴつで**はっきり**書いてください。

【記入例】 0 9 3 0 7 / 0 1 2 , 2 5 4

【1】 【2】 【3】 【4】 : 【5】

【6】 【7】 【8】 【9】 , , 【10】

【11】 ゲーム名

【12】 【13】 【14】

【15】 , 【16】 持っている

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬

【17】 , ,

【18】 , , 【19】 ,

【20】 ゲーム名

【21】 , , 【22】 【23】 【24】 ,

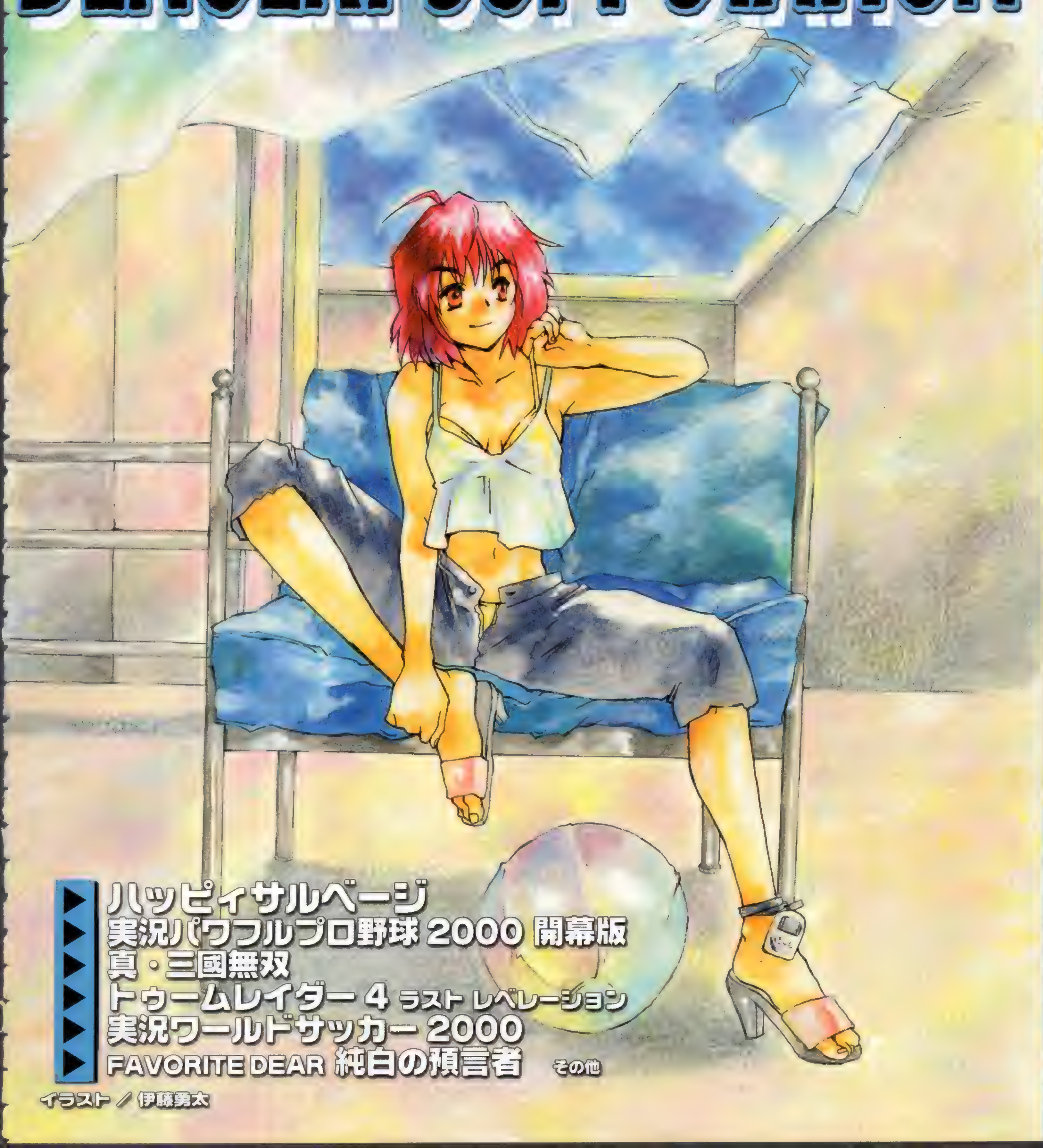
【25】 , 【26】 【27】 , 【28】 【29】 【30】

ここにはなにも書かないでください

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9


PlayStation
海洋冒険
シミュレーション・アドベンチャー
ハッピィサルベージ
HAPPY SALVAGE
南の島で何かが起こる！
その時ボクは…
青い海に浮かぶ南の島「ハルクイン島」。
海底にはたくさんの財宝が眠っている。
一緒にサルベージする女の子たちとは、
南の海を満喫したり、
時には大きな危険を乗り越えたり…
そして…
7月27日
発売予定
予価5,800円
（税別）
企画・シナリオ・総監督
大倉らいた
センチメンタル・グラフティ
＋
キャラクター原案
緒方剛志
ブギーポップ・シリーズ
イラスト：大貫 健一
Be Happy!
キャンペーン実施中
テレカや、水中カメラが当たる
このキャンペーン〆切迫る！
詳しくは店頭、ホームページで!!
急告!!
お宝ディスク追加収録
TVのスペシャル・グラフィックに加え、
新作「悠久組曲」や「シスター・プリンセス」の
情報も収録!!
本も音楽もTVも！あらゆる角度からハッピィサルベージを楽しもう！
電撃文庫「ハッピィサルベージ」
〈発行：メディアワークス　発売：角川書店〉
①・2 発売中 ③ 9月10日発売予定
ハッピィサルベージ 公式攻略ファンブック
〈発行：メディアワークス　発売：角川書店〉8月25日発売予定
ハッピィサルベージ PHOTO ALBUM（仮）
〈発行：メディアワークス　発売：角川書店〉7月下旬発売予定
ハッピィサルベージ ドラマCD
〈発売：サイトロン・アンド・アート株式会社　販売：SME〉好評発売中
ハッピィサルベージ サウンドトラック
〈発売：サイトロン・アンド・アート株式会社　販売：SME〉好評発売中
ハッピィサルベージ 主題歌CD
『Aquamarineの記憶』
歌/Chiffons、増田ゆき 好評発売中
〈発売：マリン・エンタテインメント　販売：パイオニアLDC〉
マキシシングル「ハチミツ」
（TVドラマ オープニングテーマ）歌/國府田マリ子
〈発売：キングレコード〉好評発売中
DVD（全2枚） HAPPY SALVAGE（TV版）
〈発売：キングレコード〉7月26日発売予定
ビデオ（全4巻） HAPPY SALVAGE（TV版）
〈発売：キングレコード〉11月発売予定
※レンタルは7月26日開始予定
MEDIAWORKS
発売：（株）メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL.052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
© 2000 スタジオコミックス・メディアワークス

DENGEKI SOFT STATION



- ハッピィサルベージ
- 実況パワフルプロ野球2000 開幕版
- 真・三國無双
- トゥームレイダー4 ラスト レベレーション
- 実況ワールドサッカー2000
- FAVORITE DEAR 純白の預言者

その他

イラスト／伊藤勇太

最新CD-ROMをもとに『ハピサル』の魅力を大紹介!!



ハッピィサルベージ HAPPY SALVAGE

PS AVG	ハッピィサルベージ	7 27 予	▶メディアワークス
			▶¥5,800
		▶MC(2ブロック)	

待ちに待った『ハッピィサルベージ』の発売日まであと1カ月！　今回は、ゲームの魅力を紹介するとともに、イベントの数々を先行大公開だ!!

ストーリーを彩るキャラクターたち

フランクリン公国領の南に位置するパーキット島。主人公・七海ワタルは、その島の大学で海洋考古学を専攻するごく普通の大学生だった。ところがある日、パーキット島の南にあるハイルクイン島で、サルベージ会社を経営する父親と叔父(マリナの父親)が遭難してしまったことを知らされる。しかも、父親は莫大な借金を残しており、ワタルとマリナがその責任を負わされることになってしまう。2人は、借金を返済するため、父親の仕事を引き継いでサルベージャーになることを決意するのだが……。



▶ハイルクイン島でワタルとマリナが再会するところから物語が始まる。

七海マリナ

▼ワタルのいとこで世話好きな性格。幼い頃からワタルに恋心を抱いていたが、いまだ告白できずにいる。





ルーリー

▼フランクリン公国の王女。ワタルに一目惚れして、幼いながらも積極的にアプローチしてくる。

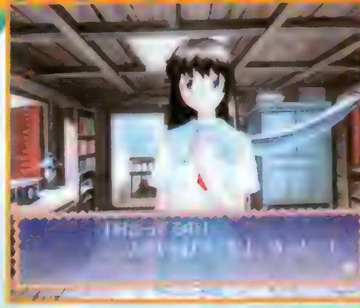


ロシディ・スギヤマ

▶パーキット大学の海洋考古学部の助教授。亡き恋人の遺志を継いで、海底遺跡の調査を進めている。

発売前の総まとめ 基本システムをゲームの流れに合わせて解説!!

ゲームは、女の子との会話が中心となるAVGと、海底を探索するサルベージパートの2つから構成される。プレイヤーは、ワタルを操作して、AVGパートとサルベージパートを交互に繰り返しながらゲームを進めていくことになるぞ。



▶財宝を売ったお金で、借金を全額返済することが最大の目的。

AVGパート

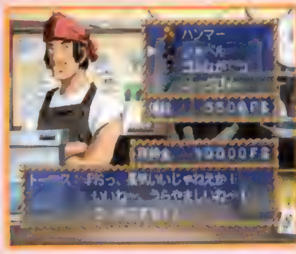
パーキット島を拠点に冒険の準備を整える

このパートでは、街で会話をしたり、冒険の準備を整えることがおもな目的。会話することによってイベントが発生したり、新しいサルベージポイントへ行けるようになるぞ。また、ショップではアイテムの売買、ドックでは七つ道具の改造など、さまざまな施設を利用できるぞ。



◀女の子と会話して仲よくなると、デートに誘うこともできるぞ。

アイテムの売買



◀酸素ボンベや七つ道具など、ここでサルベージに必要なアイテムを買うことができる。

七つ道具の改造



▲七つ道具の性能を強化できる。ナイフならより大きな海草が切れるようになるのだ

パートナーの選択



◀女の子をサルベージに連れていくと、それぞれの特技を生かしてサポートしてくれるのだ。

このあといよいよサルベージパートへ！

サルベージパート

未知なる海底に眠る金銀財宝を探し出せ！

ナイフで海草を切ったり、シャベルで穴を掘って、海底に眠る財宝を発掘するパート。サルベージには、酸素タンクを使う「ダイビング」と「素潜り」の2種類があり、画面上の酸素ゲージがなくなると、ダイビングなら所持金が半分、素潜りならゲームオーバーになってしまうぞ。



▶ここで集めた財宝を売って、借金を返済するのだ。

CPレベルって何？

CPレベルとは、財宝を発見する確率のことで、レベルが高いほど財宝を発見しやすくなる。このレベルは、財宝を獲得することで「CPポイント」が加算され、一定値に達するとレベルアップするぞ!



▶画面左にあるのがCPレベル。メーターは獲得したポイントを表す

海の中にはこんなギミックもある！



◀まずは海底を探索して、カメをおびき寄せるためのエサを手に入れよう。

▶カメがエサを食べているスキに背中につかまって……。

カメをエサでつって…

沈没船を発見！

▲自力では行けない場所に行くことができたぞ。このほかにも、いろいろな仕掛けが存在する。



ラナイ

◀古くから南の島々に住んでいるマハロ族の末裔。イルカと言葉を交わすこともできる不思議な女の子だ。



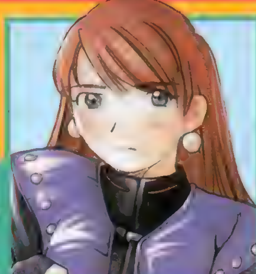
エリッサ

▶病弱で、人一倍内気な性格の少女。メカに詳しく、ガラクタからサルベージに役立つ道具を作ってくれる。



パナシェ

◀島の教会兼病院でシスター見習いをしている。過去にワタルと出会っていて、淡い恋心を抱いている。



ミランダ

▶今は亡き海賊のキャプテン・モンドの子孫。本人も腕利きのサルベージャーとして名を馳せている。



アルマ

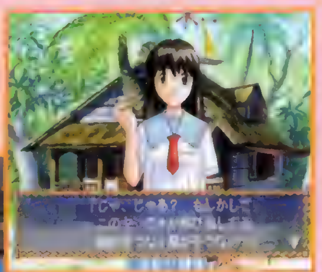
▶高度な技術から生まれた自動機械人形。生みの親である発明家・ジーンの墓守として、海底に眠っている。

『ハピサル』のココが見どころ! ストーリー序盤のイベント&

EPISODE 1 麗しの新居?!

ワタルとマリナの共同生活?

久しぶりの再会を果たしたワタルとマリナ。2人は、父親のコテージで暮らすことになるのだが、同居生活にはハプニングが付きもの。早くも前途多難な予感が……。



▲家の中にヤシの木が!? 新天地への期待はもろくも崩れ去るのだった(笑)。



▶掃除嫌いだった父親の部屋は、散らかし放題。これを見たマリナの怒りが爆発!!

男の人って不潔!!(怒)



ワタルちゃんのバカ! エッチー!!!

◀うっかりマリナの入浴をのぞいてしまうワタル。お約束の展開?

▶いとことはいえ、2人は同居することに少しの期待と大きな不安を抱く……。果たして、2人の仲は進展するのかな?

ワタルちゃん襲わないでね



EPISODE 2 エリッサ登場

機械好きの少女エリッサとの出会い

ある日、ワタルは大きな買い物袋を抱える少女を見かけ る。やがて、少女は荷物の重さに耐えきれず倒れてしまう。ワタルは、すぐに少女を助け起こし、彼女の家まで送り届けると、そこには……。



ワタルさんって力持ちなんですね

▲エリッサと名乗る少女。ワタルは、彼女を家まで送り届けるが……。

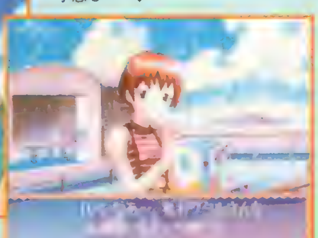


◀そこは、父親の船を造ったロット爺さんの家だった。しかも、エリッサは彼の孫だったのだ。



ワシは忙しいんだ!

▲普段は頑固者のロット爺さんも、最後はワタルに協力してくれる。



▼さらに、エリッサもワタルのサルベージ作業を手伝ってくれることに。この展開には、どうやら新しい恋の予感も……♥

EPISODE 3 巨大シャコの恐怖

誇り高き海賊の子孫ミランダ登場!

買い物へと出かけたワタルは、ひょんなことからミランダと知り合う。だが、幼い頃に両親を失った彼女の目は冷たく、ワタルに心を開くことはなかった。その数日後、サルベージしていたワタルは、巨大シャコに襲われたミランダの姿を発見する!!



▲プライドの高いミランダは、おせっかいなワタルに敵対心を抱いてしまう。

▶人間よりも巨大なシャコが!? ミランダは貝に腕を挟まれて、絶体絶命のピンチに…。





◀ワタルに助けられたものの、ミランダの態度は相変わらず。でも、これで彼女とも仲よくなれそうだね。

この借りは必ず返すわ!

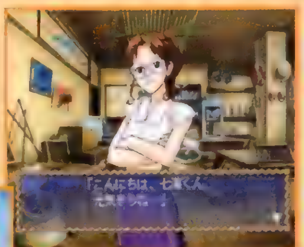
ビジュアルを一挙公開!!

このゲームの見どころは、なんといってもバリエーション豊かなイベントの数々！美麗なグラフィックも見逃せないぞ!!

EPISODE 4 シーズアイの思い出

サルベージャーとして一番大切なこと……

このイベントは、ワタルとロシディの思い出話。海底に眠る古代マハロ族の遺跡。かつて、ワタルとロシディは、遺跡が眠る海域"シーズアイ"を探し求めていた。そして、2人はついにシーズアイを発見するのだが……。



▲久しぶりに再会したワタルとロシディは、シーズアイを調査しているときに起きた1つの事件を思い出す。



▼ロシディに助けられ、ワタルは無事に遺跡を脱出する。そして、ロシディにサルベージャーとして一番大切なことを教えられる。



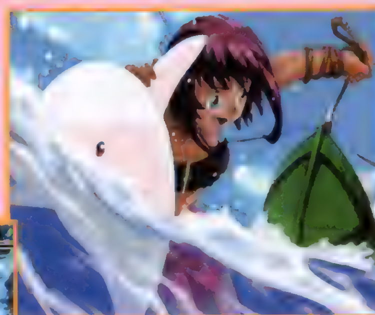
▼遺跡の誘惑に負け、無謀にも遺跡内に侵入するワタル。しかし、このとき床に足が挟まってしまい……。

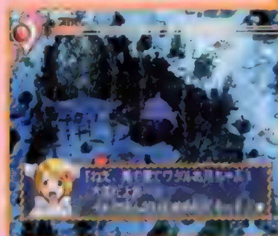


EPISODE 5 迷子の子イルカ

ワタルは悪いサルベージャー？

サルベージ中、ワタルは凶暴なサメに襲われていた子供のイルカを助ける。だが、その子イルカはラナイの友だちで、ワタルは子イルカを誘拐したと勘違いされるハメに……。





▲ラナイは、サルベージャー＝イルカの密猟者と思い込んでいて、ワタルを悪人だと誤解していたらしい。

▼子イルカも助かり、ラナイの誤解も解けて一件落着。しかし、お礼にもらったお金は、なんと石の硬貨だった(笑)。





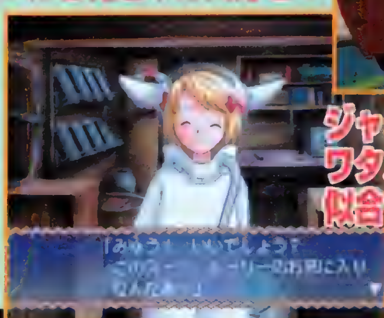
EPISODE 6 ルーリーの銀食器

ルーリーはいったい何者…？

あるとき、ワタルはルーリーに仕事を依頼される。それは、ルーリーの祖母が過去の航海中に紛失した銀食器をサルベージすること。ワタルは、見事その願いをかなえてあげるのだった。



▲事情を聞いたワタルは、ルーリーをサルベージに連れていくことに。



▶初公開！ これがルーリーのサルベージスーツなのだ(笑)。



◀銀食器を発見したワタルは、お礼にルーリーから貯金箱を受け取る。ところが、その中には数十枚の金貨が入っていた！ このあと、ルーリーがフランクリン公国の王女であることを知った2人は、さらにビックリ！！



▶思い出の銀食器にバースデーケーキ。最高のプレゼントだね。

SUCCESS サクセス

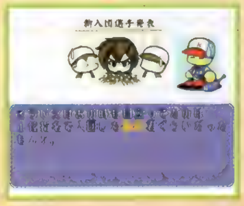
2軍から1軍を目指す成功物語

シリーズの人気支えているのが、このサクセスモード。これは選手の1人となって日々の練習やイベントで自らを鍛え、立派なプロ野球選手になるのが目的の育成シミュレーションモードだ。これまでのシリーズでは「大学野球編」「社会人編」などを舞台にしてきたが、本作は『7』同様に「2軍編」の物語。2軍で主人公を鍛え、最終的には1軍に定着するのが目的となるぞ！　ここでは従来のシリーズからパワーアップした3つのポイントを解説していく。

サクセスモードの新情報が続々と明らかに!!

1 最新イベント&新キャラのみなさん

サクセスモードの常連キャラ、親友の矢部くん、ライバルの猪狩らは、もちろん本作でも登場する。それに主人公のおばあちゃん、主人公のファンという姉弟といった新キャラも加わり、ストーリーもよりにぎやかになっているぞ。また、今回も彼女候補の女性たちが登場。ストーリーに絡んでくるとともに、主人公の能力に影響を与えていく存在となるぞ。下に掲載した画面の3人はその女性たちだと思われるが……？



◀おなじみのキャラが続々登場。猪狩もあいかわらずの実力&人気っぷり。





期待ってて?

◀画面右の文字に注目。これは主人公への評価らしいのだが……？　続報を待つべし。



▲イベントで女性と知り合った。登場人物とは「相談」や「でかける」で仲を深めていくのだ。

他にもこんなキャラが登場！

おなじみのキャラ以外にも新キャラたちが数多く登場する。下はそのごく一部のキャラたち。彼らはどういった形で主人公と絡んでくるのだろうか？



「サクセス」「ドラペ



野球ゲームの最高峰、「実況パワフルプロ野球」。PS2で発売予定の『7』に続き、PS用最新作が登場する。今回は「サクセス」「ドラペナ」の2つのモードを中心に紹介！

PS SPG	実況パワフルプロ野球 2000開幕版
7/19	▶コナミ ▶オープン価格
▶MC（2～9ブロック）	

② 練習メニューで各能力を鍛える

主人公は日々の練習で各種能力を鍛えていく。練習メニューを実行すると、能力が上昇する(下降するものもある)。この練習メニューはイベントによって内容が変化し、より効果的な練習が可能になる。また、アイテムを購入すると、練習効果がアップする。

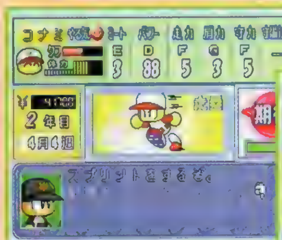
パラメータのアップ以外では、スキルの習得も重要な育成項目。スキルはイベントによってのみ習得可能で、なかなか入手できないだけに効果が大きい。各種スキルの入手は、強力な選手作成には必須なのだ。



◀日々の練習で主人公を鍛える。はじめは能力が低いが、練習を重ねることでパラメータがアップしていく。



◀練習によって、能力以外にもコーチや監督、チームメイトの評価が変化。評価の下がる練習もあるのだが……。



▲基本的な育成方法はいままでのシリーズ通り。「やる気」や「体力」に注意しつつ、各能力を鍛えるのだ。



▼パラメータのひとつには、「社会人編」から登場したお金が存在。生活費や家賃などで消費されていくのだ。

サクセス選手をチームに登録

育成した選手はクリア後にセーブすることで、既存のチームに加えることが可能となる。これで、サクセス以外のモードでも育てた選手を使うことができるのだ。



◀サクセス選手をチームに入れて遊ぼう!

③「人気」が「実力」を備えて1軍へ

従来のシリーズでは、主人公が1軍に上がるためには、優れた能力と高い評価が必要だった。しかし、本作では実力がなくても人気が高ければ1軍に昇格できるようになるらしい。人気を得るための「ファンサービスコマンド」も追加になるようだ。





◀▲実力と人気、どちらを高めるかはプレイヤーの自由。「注目」というパラメータもなんらかの影響が……?

ナ」2大モードの最新情報を追う!

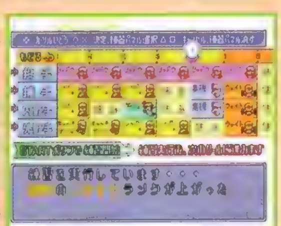
DRAPENA ドラペナ

チームを指揮してペナントレースで優勝を目指せ!

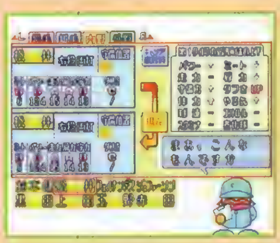
上で紹介した「サクセス」と並んで人気のモードが、この「ドラペナ」。これは、プレイヤーが球団監督となり、キャンプでの練習によって自球団を鍛え、ペナントレースを優勝に導くというもの。キャンプでの練習次第では選手の能力が大幅に上昇し、本来の能力以上の活躍をしてくれるようになるぞ。ただし、無茶な練習をすると、主力選手が大ケガによってシーズンを棒に振るということもあるかも……。

① キャンプで選手を育成

キャンプでは、1軍全選手の能力を鍛えることができる。練習はスケジュールを設定することで行い、後は結果を待つばかり。投球フォームの改造をはじめとした大胆な練習もでき、これらによって戦力を大きく変えていくことが可能だ。弱小球団の生まれ変わりも図れるぞ。



▶選手たちのスケジュールを設定。ときには休みも与えたいところ。



◀練習後はコーチが能力の変化を細かく診断してくれる。

② 全135試合を戦い抜け!

キャンプが終わったら、いよいよペナントレースに突入。鍛えたチームを操作して、全135試合を戦い抜くのだ。なお、試合後は新聞でチームの活躍が報じられる。



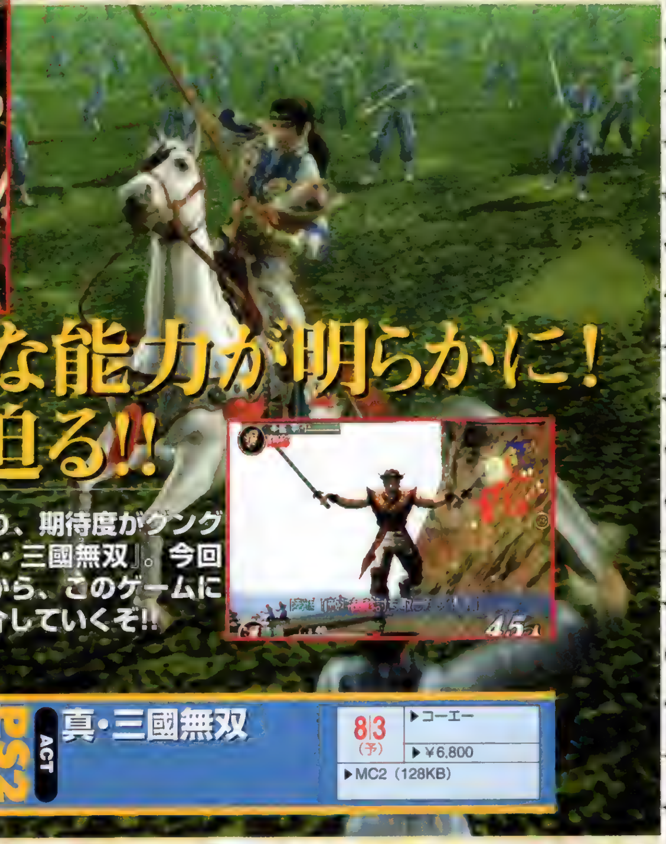
▶育てた選手たちを実際に動かして試合に挑む。選手が結果を出せるかどうかは腕次第。



▲プレイの結果がスポーツ新聞「パワスポ」となって報じられる。これで勝利のよろこびも倍増!?

真・三國無双
SHIN SANGOKU MUSOU





武将たちの詳細な能力が明らかに！ ゲームの核心に迫る!!

正式な発売日も決まり、期待度がグングン高まっている『真・三國無双』。今回は、2つのポイントから、このゲームにおける"戦い方"を紹介していくぞ!!

PS2 ACT	真・三國無双	8/3（予）	▶コーエー
			▶¥6,800
		▶MC2（128KB）	

ステージ、武将ごとに戦い方は異なる!!

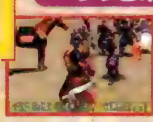
魏・呉・蜀、三国の戦いを描いたこのゲーム。今回は、軍隊ごとに異なるステージの進軍ルートと、9人のプレイヤーキャラの特徴をピックアップして紹介していくぞ！ さらに、各軍共通の2ステージのマップも公開。ゲームの雰囲気をズバッとお伝えしよう!!

壱 軍ごとにステージのルートが違う！

ステージでは、魏・呉・蜀それぞれ属する軍ごとにスタート地点が異なる。そのため、どこを攻めるか、誰を倒すかなど、ステージの攻略法も違ってくるぞ。ここでは、その違いを解説しよう。

POINT 戦いのポイント

1 つっこみすぎない



▲周囲は敵だらけ。かなり危険な状態だ！

どんなに強い武将でも、1人で敵地に飛び込むのは危険。味方がいる場所で戦うのが◎だ。

2 敵の隊長に狙いをさだめる



▲基本的に敵は5人1組で行動。隊長を狙え。

武将や小隊の隊長を倒すと、部下たちは逃走状態に入ることが多い。戦いを避けられるぞ！

黄巾の乱



奥にひかえる張角を三方から攻めろ！
黄巾ステージでは、マップ左上に魏軍、左下に呉軍、右下に蜀軍が配置される。それぞれの軍は、まず目の前の門を開くことが目的となる。魏軍方面には、味方の総大将「何進」がいる。彼が倒されないように注意！

虎牢関の戦い

汜水関を落とすことがポイント！
このステージは、魏軍は朱雀岩周り、呉軍は白虎岩周り、蜀軍は青龍岩周りと進軍ルートが軍ごとに大きく異なる。中央の汜水関では、敵味方が集まり混戦は必至。目の前の関所を突破したら、ここのフォローに回ろう。



弐 武将たちの特徴&初期パラメータを公開

プレイヤーが操ることになる武将たちは、ライフ、攻撃力、防御力の3つのパラメータをもとに強さが設定されている。ただし、これはあくまでもデータ的なものなので、実際は各キャラが装備する武器を考慮に入れないと、そのキャラの総合的な能力を判断することは難しい。ここでは、各種パラメータや、装備している武器をもとにキャラを3系統に分類。どのような戦い方をするのか、解説していこう。ちなみに、右の表では、各キャラの初期パラメータと、使用武器を紹介するぞ。





▲パラメータは、キャラ選択時にわかる。▶武器の特徴を知ることも大切。

初期使用キャラ・初期パラメーター一覧

国	武将	武器	LIFE	ATTACK	DEFENSE
魏	夏侯惇(かこうとん)	曲刀【麒麟牙】(きょくとう【きりんが】)	★★★½	★★★★½	★★½
魏	典韋(てんい)	板斧【牛頭】、手甲【馬頭】(はんふ【ごず】、しゅこう【めず】)	★★★★½	★★★★★	★½
魏	許褚(きょちょ)	鉄鎚【蚩尤砕】(てっつい【しゅうさい】)	★★★★★	★★★★★	★
呉	周瑜(しゅうゆ)	古錠刀(こていとう)	★★	★★★	★★★★★
呉	陸遜(りくそん)	双剣【飛燕】(そうけん【ひえん】)	★	★★★½	★★★★½
呉	孫尚香(そんしょうこう)	乾坤圏(けんこんけん)	★	★★★★	★★★★½
蜀	関羽(かんう)	青龍偃月刀(せいりゅうえんげつとう)	★★★★★	★★★★★	★½
蜀	張飛(ちょうひ)	蛇矛(だぼう)	★★★★★	★★★★★	★
蜀	趙雲(ちょううん)	長槍【竜胆】(ながやり【りんどう】)	★★★	★★★★½	★★½

バランス型 いかなる状況においても安定した強さを持つ!

関羽・夏侯惇・趙雲

攻防ともに平均的な能力を持つのが、これらのキャラクター。関羽はパラメータ的にはパワー系に入るが、所持している偃月刀の攻撃範囲が広く、スキも少なめ。トータルバランスが良いので、このバランス型に入っている。ちなみに、初心者にオススメのキャラは、趙雲だ。



◀攻撃力が高いうえに、攻撃範囲も広い関羽。防御力の低さを、攻撃でカバーできるぞ!
▼攻撃時のスキも少なく、槍による射程も長い趙雲。最も扱いやすいキャラといえる。





◀夏侯惇は、剣幅が広く、大きい。攻撃力の高さも魅力だ。

パワー型 強大な一撃で敵をほふる!!

張飛・典韋・許褚

最も豪快な戦いができるのが、このパワー型。攻撃力が高く、ちょっとしたザコなら一撃で倒すことが可能だ。ただし、攻撃時に発生するスキが大きいので、攻撃を出そうとした瞬間に攻撃を受け、攻撃が打ち消されてしまうこともある。攻撃をするときは、敵との距離にある程度余裕を持たせるようにしたほうがいい。しかし、囲まれていても、吹っ飛ばし攻撃さえ出せれば、一発逆転のチャンスも!





▲デカイ棍棒のような武器を振り回す許褚。体力にも秀でている。
◀典韋の攻撃は、攻撃範囲がそこそこ広い。比較的扱いやすいぞ。



▲攻撃力も高く、体力も高い張飛。しかし、蛇矛の攻撃範囲が意外に狭い。攻撃は直線的だが、当たったときの威力は絶大!

スピード型 素早い動きで敵を翻弄する!!

周瑜・陸遜・孫尚香

パラメータ的にみると、防御力が高い呉の3人衆がスピード型にあたる。なぜ、防御型ではなくスピード型かというと、彼らの攻撃は、ほかのキャラクターたちに比べるとスキが少ないからだ。さらに、陸遜、孫尚香は両手持ちの武器なので、攻撃が連続ヒットしやすい。ただし、3人とも攻撃範囲が狭いのが難点。この攻撃範囲の狭さを補うため、周瑜たちを使うときは、敵をおびき寄せて、攻撃を与える、いわゆるヒット&アウェイを心掛けるようにするといいだろう。防御力が高めなので、体力回復さえおこたらなければ、問題なく戦えるはず!





▲周瑜の剣は、小振りで攻撃時のスキが小さい。しかし、攻撃範囲が狭いので、敵に囲まれると少しヤッカイ。



▶孫尚香は、馬上やチャージ攻撃時の攻撃範囲が広いのが救い。▲陸遜の吹っ飛ばし攻撃は、隣接した敵にのみ有効。



TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

トゥームレイダー4 ラスト レベレーション

A・AVGの傑作として、ファンから高く評価されている『トゥームレイダー』シリーズ。その最新作『トゥームレイダー4』（以下：TR4）は、さまざまな要素が追加され、さらにパワーアップしている。今回はその魅力を徹底紹介するぞ。

3つの魅力を総チェック!!

PS	A・AVG	トゥームレイダー4 ラスト レベレーション	7/19（予）	▶カプコン
				▶¥5,800
			▶MC（2ブロック）	

アドベンチャー ADVENTURE 序盤ステージでのゲームの流れをチェック!

ここでは序盤ステージでの冒険の流れを5つのステップに分けてチェック。『TR4』のおもしろさを、改めて見直してみよう。シリーズ未体験のキミも見逃すな！

ヴァーナー・フォン・クロイ教授の助手として、アンコールワットの遺跡調査にやってきたララ・クロフト……。この序盤ステージはチュートリアルとなっていて、16歳である少女時代のララが主人公として活躍する。ここでは、教授からアクションやピンチの切り抜け方など、冒険に関するさまざまなことを学ぶことができるぞ。プレイしながら覚えていこう。



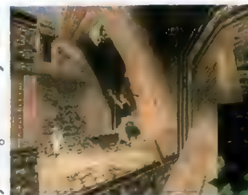
▲教授の助手として、遺跡に足を踏み入れたララ。古代の遺産への好奇心は、この頃から健在だったらしい。



◀教授はトラップ解除の方法や、冒険家としての基本などを詳しく教えてくれる。

STEP1 アクションを使って進むのだ!

教授は、遺跡の中で谷間や人工池などの難所に差しかかると、「その地形を抜けるにはどうすればいいのか」を指導してくれる。ここではその指導に沿ってプレイするだけで、アクションを自然に学んでいけるぞ。



▲指導された通りにすれば、ジャンプの習得も楽勝！



▼泳ぎ方などの基本操作も親切に教えてもらえる。

STEP2 仕掛けを作動させて道を開く





▼▶レバーを操作すると仕掛けが作動。これで新しい道が開くのだ！

さらに遺跡の奥へと進むと、レバーの操作といった仕掛けを解くための基本的な知識も必要になってくる。教授はアクション以外にも、遺跡探索に必要不可欠な仕掛けの解き方を、基本からアドバイスしてくれるぞ。

STEP3 ララ愛用のバックパックを発見!



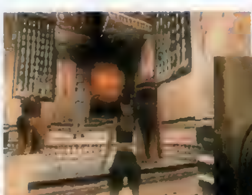


▲▶ララたちより先に遺跡に立ち寄った、不幸な冒険者。その荷物を失敬することに……。

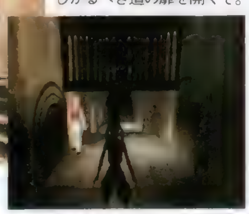
教授にアクションや仕掛けの解き方などを教わりつつ先へ進んでいくと、ちょっとしたイベントが発生する。ここでは、これまでのシリーズでララが愛用してきた「バックパック」を、どんな経緯で入手したのかが語られるのだ。ファンなら特に必見だぞ。

STEP4 ステージ中には分岐もアリ!

さらに奥へと進んだララは、分岐点にたどり着く。ここでどちらの道が開くかは、この地点までのプレイ内容によって決まる。一度のプレイではどちらか片方の道しか進めないので、繰り返し攻略してみたくなるのだ。



▲この場所で、進むべき道が分岐する。今回はどちらに？



▼ある条件に沿って、教授はしかるべき道の扉を開くぞ。

STEP5 豊富なイベントが待ち受ける!

このステージの終盤では、遺跡の奥を目指して教授とララで競争をすることに…。そして、たどり着いた先では大変な事件が巻き起こるのだが、今回はまだ秘密。今後の続報を待て！



◀イベントのタイプもいろいろ。何が起こるかは見てのお楽しみだ。

アクション ACTION

新アクションが追加され、自由度もアップ！

自由度の高さは『トゥームレイダー』シリーズの大きな魅力だが、『TR4』ではたくさんの新アクションが加わり、さらに自由度がアップしている。ここでは、その魅力をチェック！

ACTION 1 床の扉を開ける

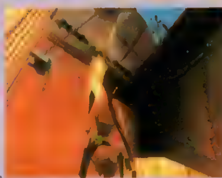
「TR4」では扉は壁だけではなく、床や天井などに設置されていることもある。これにより、マップが今まで以上に複雑なものになり、プレイヤーの頭を悩ませるぞ。



◀床の扉をこじあけるララ。アクションそのものも、見ていて楽しい。

ACTION 2 たいまつに火をつける

炎の前で木切れを使うと、周囲を照らしだすたいまつになる。たいまつを持ったままでは、ハシゴの登り降りができないといった欠点もあるが、フレアと違って持っている間は火が消えることがない。



◀たいまつには隠れされた使い方がある。火を使ってすることといえば？

ACTION 3 アイテムを結合する

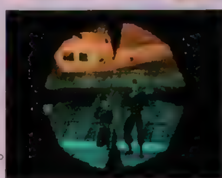
アイテム画面に、「組み合わせ」という気になるコマンドが新たに加えられた。これは特定のアイテム同士を組み合わせて使うことができるのだ。なお、どんなアイテムが作りだせるのかはまだヒミツ。



◀組み合わせないと、使用することができないアイテムもあるのだ。

ACTION 4 ターゲットシステム

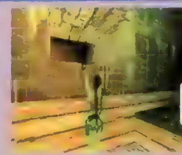
レーザーサイトを取り付けられる武器を装備したときには、画面を照準視点に切り換えられる。この画面なら、遠く離れた敵でも正確に狙撃することが可能。普段とは違った戦い方を楽しめるぞ。



◀照準視点で狙い撃ち！これを使わないと突破できない難所もあるらしい。

ACTION 5 "ぶらさがり"から"しゃがみ"状態へ…

地形の端にぶら下がっている状態のときに、その上にちょっとした隙間があれば、そのままよじ登って、そこからしゃがみ状態に移れるようになった（右の連続写真を参照）。意外なところで使える、けっこう便利な新アクションなのだ。



▲ぶら下がった状態から、上によじ登ろう。



▼よじ登りながら、そのまま、しゃがみ状態に移れる。

ACTION 6 敵を誘導してオブジェを破壊

敵キャラといえば、ララにとって邪魔な存在でしかないと思われがちだが、中には先に進むために利用できるヤツもいる。どのような局面で利用するのかといった具体的な方法はまだ内緒だが、ララでは破壊不可能なオブジェなどを、敵に破壊させることができるのだ。もちろん、そのためには敵をうまく誘導しなければならないので、『TR4』ならではの誘導テクや謎解きが味わえるかもしれない。ちなみに、下の写真では敵を誘導するシーンを紹介している。



▼ララの力では作動させることができないような仕掛けは敵を利用するしかない。



▲黒い牛のような敵に追いかけられるララ。逃げるばかりでなく、逆に利用せよ。



▲こういった敵を誘導するテクニックが『TR4』には必要になってくるぞ。

ステージ STAGE

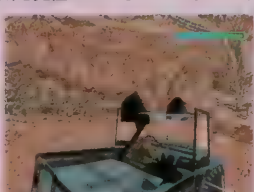
見どころいっぱいの4つのステージをピックアップ！

ララの行く手にどんな難所が待ち受けるのか、気になる人も多いはず。中盤までに登場するステージの中でも、特に見応えのある4つをピックアップ。その内容を紹介するぞ。

王家の谷

ジープに乗って砂漠を爆走！

地平線まで続きそうな砂と岩肌が印象的な、砂漠が舞台のステージ。このステージではジープに乗り込んで、砂漠を突っ走ることになる。中には徒歩でないと進めない場所もあるので、車を乗り降りする場所を見極めるおもしろさもあるぞ。



▶砂漠をジープで駆け抜ける。レースゲームさながらの爽快感が味わえる。



◀徒歩でないと調査できない場所もある。妙な球体を見つけたが……。

大いなる書庫

ルート探して歩き回れ！

クレオパトラ宮殿の場所を示す重要な手掛かりが隠されている遺跡「大いなる書庫」。ここでは見つけにくい入口や、登る場所が巧妙に隠された高台など、進行ルートの発見が攻略の重要なテーマになっている。地形のつながりもよく練られていて、探索しがいがあるぞ。



▲棒をつたって降りるララ。下は暗くてよくわからない。その先にはいったい何が？



▲天井からぶら下がった鎖のトラップがララを襲う。



◀獅子の像がたたずむ謎の部屋。出口はどこに？

クレオパトラ宮殿

数々の危険な仕掛けが待つ！

世界中の人々にその名を知られている女王の名を冠した「クレオパトラ宮殿」。しかし、近づいただけで針が飛び出す床など、この宮殿には恐ろしげな仕掛けがところ狭しと隠されている。さらに、宮殿の護衛役として不死の怪物「ガイコツ」が大勢待ち構えているので、遺跡の調査は一筋縄にはいかないぞ。



◀宮殿の名に恥じない、美しい壁画も多く見られる。



▶宮殿内に設けられた噴水。この人工池にも秘密が？

シティ・オブ・デッド

暗雲の下、市街での戦いが！

暗雲に包まれた、ゴーストタウンを思わせる街が戦いの舞台になる。このステージでは、ララの乗り物としてバイクが登場。街中での移動に活躍してくれるぞ。もちろん、バイクでないと進入できないエリアもあるのだ。



▶暗闇から敵の奇襲を受けることも！油断は禁物なのだ。



◀このステージではバイクに乗れる。夜のダークタウンを疾走しよう！



世界100カ国のサポーター推薦!!

史上最高のサッカーゲーム!!

オリンピック本戦も近づき、じょじょに盛り上がってきたサッカー。その興奮を、あますことなく再現したのがこのゲームだ！

実況ワールドサッカー2000

PS2 SPG 実況ワールドサッカー2000	7 19	▶コナミ ▶オープン価格
	▶MC2（670KB）	

これが世界標準!!PS2が実現した驚きの表現力!!



とにかく驚くのがグラフィックのすばらしさ。この『実況ワールドサッカー2000』では、PS 2 の能力をフルに活用し、選手のモーションから、スタジアム、観客にいたるまでリアルに再現されているぞ。また、天候によってボールのバウンドなども、ちゃんと変化するなど、細かい部分にまでこだわっている。


▲さまざまな部分で、パワーアップを果たしている本作品。シナリオからサクセスまで、モード数も豊富に用意されている。

雪の中の激闘


▲雨や雪の場合には、ボールがあまりバウンドしない。さらに雪だとボールの色も黄色に。

歓喜のゴール


▲ゴールシーンで選手のアップになると、気味が悪いほどリアルな選手の表情がわかる。

痛恨のファウル


▲メモやカードをポケットから出したりと、選手だけでなく、審判もリアルに描かれてます。

メインスタジアムは6種類 キミはどれが好き!?

試合で使用できるスタジアムは、以下の6種類から選択可能だ。芝の状態から、観客席といった細かい部分まで違うこだわりようだ。



①が好きな人は?	屋根つき、金網つきのスタジアム。コアなサッカーファン
②が好きな人は?	開放的で陸上競技と共用のスタジアム。明るく合理的なファン
③が好きな人は?	アフリカの大地を思わせる広さ。オープンスペース好きな人
④が好きな人は?	観客との距離が近いけど乱入防止の溝も。他人行儀で理知的な人
⑤が好きな人は?	国立によく似たスタジアム。内弁慶な国内派サッカーファン
⑥が好きな人は?	五輪のメインスタジアム。相当流行好きな人向け



どんなスーパープレイも思いのままに再現!!

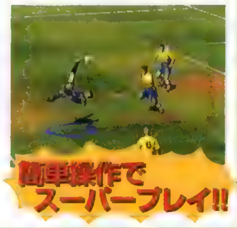
なかなかダネ

このシリーズの特徴といえば、簡単な操作でいろんなアクションが可能なこと。『実況ワールドサッカー2000』では、前作よりも可能なアクションが増えたうえに、おなじみのアクションもモーションが細かくなり、よりリアルになっている。



▲パスやドリブルなどの、なにげない動きでもリアルに再現されている。

▼こんなプレイも、誰でも簡単に出すことができる。







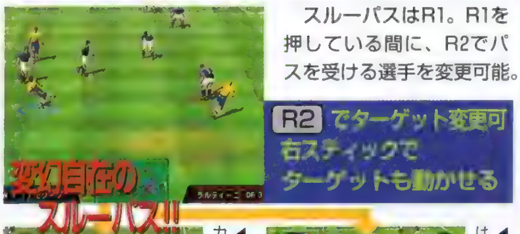
▲▶相手の頭上を越えるので、通常のワンツーより通りやすい。

●浮きワンツーパス

相手の裏をかくのには欠かせないプレイがワンツー。このゲームでは、L2ボタンで通常のワンツーを出すことが可能だが、ボタンを2回押すことでヘディングでのワンツーもできる。



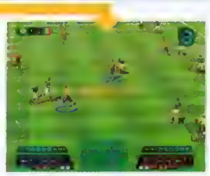
●スルーパス



スルーパスはR1。R1を押している間に、R2でパスを受ける選手を変更可能。



◀R1を素早く2回入力すると浮きスルーに。



◀R1を押している間は相手選手も操作可能。

●ジャンプよけ&ヒールリフト

ほかにもR2を2回素早く入力することで、ジャンプさせることが可能だ。また、ダッシュ中方向キーがニュートラルで◎を入力するとヒールリフトが出せたりと、高度なテクニックが簡単に使えるのが、この作品のすごいところだ。

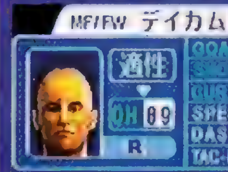


▶ジャンプで相手のスライディングを避けることができるぞ。ヒールはあまり使えないけどね。



個性豊かな選手たちの顔CG キミの好きなのはどれ!?

PS2になったおかげで、前作よりも選手のグラフィックがよりリアルになった。名前は違うけど顔を見れば……。



◀この人も、ちゃんと坊主です。ちょっと…



①が好き	いきなり実力を発揮する得点王タイプ。これからが大変?
②が好き	丈夫でみんなから信頼されるタイプ。身内の敵に注意?
③が好き	ここぞというときに活躍するタイプ。ライバルが多い人?
④が好き	実力はピカイチでも、容姿(髪)に不穏な影。天は二物を…?



マイナーな国も使用できる! 登場国は100カ国!!

スゴイね!

「ワールド」いうタイトルはダテじゃありません。使用可能な国は、ブラジルやフランスなどのメジャーな国だけなく、タイやウズベキスタンなどマイナーな国も入っているぞ(下表参照)。実際のオリンピックには、日本人になじみのない国も多数参加するので、知らない国の戦力を、このゲームで使用したり、戦ってみたりして、予習しておくのもいいかも。



◀国数は多いけど、グループ別に分かれているので、けっこう覚えやすい。

ちなみにサクセスは 24カ国でレベルあり

U-23代表を目指して選手を育成するサクセスでも、24カ国から選択ができる。さらに国によって、レベルが存在するぞ。



◀レベルは育成しやすさを現すようだ。

独占公開!? っていうか、需要はあるのかな!? 全100カ国リスト 占いつき

アジア1	日本		フィジー		サンマリノ	ヨーロッパ5	リトアニア		ガーナ
アジア1	韓国	ヨーロッパ1	イングランド	ヨーロッパ3	ポーランド	ヨーロッパ5	ベラルーシ		南アフリカ
アジア1	北朝鮮	ヨーロッパ1	スコットランド	ヨーロッパ3	チェコ	ヨーロッパ5	ウクライナ	アメリカ1	カナダ
アジア1	中国	ヨーロッパ1	ウェールズ	ヨーロッパ3	スロバキア	ヨーロッパ5	モルドバ	アメリカ1	アメリカ
アジア1	香港	ヨーロッパ1	北アイルランド	ヨーロッパ3	ハンガリー	ヨーロッパ5	グルシア	アメリカ1	メキシコ
アジア1	タイ	ヨーロッパ1	アイルランド	ヨーロッパ3	ルーマニア	ヨーロッパ5	アルメニア	アメリカ1	キューバ
アジア1	マレーシア	ヨーロッパ1	アイスランド	ヨーロッパ3	スロベニア	ヨーロッパ5	アゼルバイジャン	アメリカ1	ジャマイカ
アジア2	ネパール	ヨーロッパ2	ポルトガル	ヨーロッパ3	クロアチア	ヨーロッパ5	ロシア	アメリカ1	ホンジュラス
アジア2	インド	ヨーロッパ2	スペイン	ヨーロッパ3	ボスニア	ヨーロッパ6	マルタ	アメリカ1	コスタリカ
アジア2	カザフスタン	ヨーロッパ2	アンドラ	ヨーロッパ3	ユーゴスラビア	ヨーロッパ6	キプロス	アメリカ1	トリニダード トバゴ
アジア2	ウズベキスタン	ヨーロッパ2	フランス	ヨーロッパ3	アルバニア	ヨーロッパ6	トルコ	アメリカ2	コロンビア
アジア2	カタール	ヨーロッパ2	オランダ	ヨーロッパ3	マケドニア	ヨーロッパ6	イスラエル	アメリカ2	ベネズエラ
アジア2	クウェート	ヨーロッパ2	ベルギー	ヨーロッパ3	ブルガリア	アフリカ	エジプト	アメリカ2	エクアドル
アジア2	イラク	ヨーロッパ2	ルクセンブルグ	ヨーロッパ3	ギリシャ	アフリカ	チュニジア	アメリカ2	ペルー
アジア2	イラン	ヨーロッパ2	デンマーク	ヨーロッパ4	フィンランド	アフリカ	アルジェリア	アメリカ2	ブラジル
アジア2	アラブ首長国連邦	ヨーロッパ2	ドイツ	ヨーロッパ4	スウェーデン	アフリカ	モロッコ	アメリカ2	ボリビア
アジア2	サウジアラビア	ヨーロッパ2	スイス	ヨーロッパ4	ノルウェー	アフリカ	マリ	アメリカ2	パラグアイ
オセアニア	オーストラリア	ヨーロッパ2	リヒテンシュタイン	ヨーロッパ4	フェロー諸島	アフリカ	リベリア	アメリカ2	ウルグアイ
オセアニア	ニュージーランド	ヨーロッパ2	オーストリア		エストニア	アフリカ	ナイジェリア	アメリカ2	チリ
オセアニア	パプアニューギニア	ヨーロッパ2	イタリア		ラトビア	アフリカ	カメルーン	アメリカ2	アルゼンチン

知らない国はいくつ!?

0~5カ国	世界のサッカー博士。社会科の授業でもワールドカップ制覇級
~10カ国	かなりいいセンいっているけど…。ワールドカップ決勝は難しい
~20カ国	常識人はここまで。ワールドカップ地方予選止まりレベルかな?
~30カ国	ちょっと勉強不足。高校サッカーでも予選止まり
40カ国以上	小学校は卒業した? 町内リーグで鍛え直そう



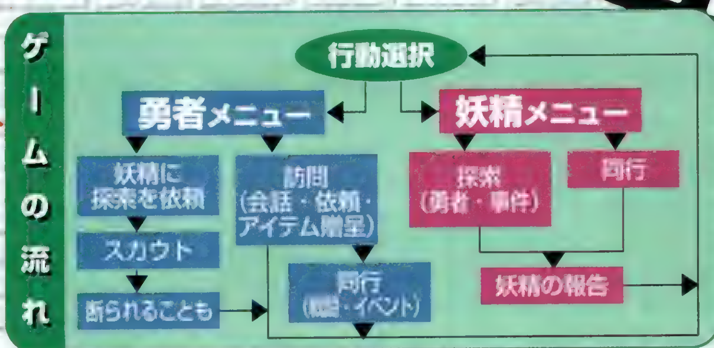
FAVORITE DEAR 純白の預言者

気になるシステム&ストーリーの詳細情報をキャッチ!

世界中に散らばっている勇者候補を捜し出し、彼らをサポートしながら世界を救わせる異色のSLG『フェバ』最新作。今回はゲームの基本的な流れや、前作との相違点などのシステムと、注目のイベントシーンに関する最新情報をチェックしていこう!!

PS SLG	FAVORITE DEAR 純白の預言者	8月下旬	▶NECインターチャネル ▶¥6,800 ▶MC（2ブロック）

ゲームの流れ



SYSTEM システム

ターン制を廃止しリアルタイムSLGに!

地上界を守るためにすること



◀勇者とともに、世界の混乱のもとを突き止めるのだ!

天使であるプレイヤーの使命は、地上界「アルカヤ」を混乱から救うことだ。基本的なゲームの流れは、前作とほぼ同じ。ただし、行動はターン制が廃止され、下で紹介するような行動が、いつでも選択できるようになったのだ。





◀▲勇者候補たちそれぞれのストーリーを追いつつ、世界全体のバランスにも気を配ることが重要だ。

●3つのパラメータに注目!!●

信頼度 勇者候補の、天使（プレイヤー）に対する信頼度。この数値が低いと天使の依頼を断ることが多くなる。

正義感 依頼に対する真剣さを表す。この数値が低い勇者は、マップ上の移動速度が目に見えて遅くなる。

ストレス 文字どおりのストレス。常に少しずつたまっていき、ストレスがたまってくると勇者が何もしないなんて状況に…。

天界と地上界の間に立ち、世界を救おう

天使の行動

地上界では、選出した"勇者候補"とのコミュニケーションがメイン。親睦を深めるために会話をしたり、旅に同行することもできる。





『祝福』がカギ!!

勇者候補の旅に同行すると、彼らに「祝福」を与えることができる。この「祝福」、移動中なら移動速度アップ、同行中なら経験値アップ、戦闘中ならばパラメータアップなど、勇者候補の行動によって効果が変化。どんな局面で使うかが、重要になりそうだ。

天界では、主に下の4つのほか、プレイヤー自身のレベルを上げるなどの行動を取ることができる。ほかの天使たちの協力をあおげば、使命（地上界を救うこと）遂行も楽になるはずだ。



AP補充 天使が地上界で行動するのに必要なAP（オールマイティポイント）の回復をする。

アイテム入手 勇者候補に渡す武器や、回復用のアイテムを購入することができる。

妖精雇用 天使のサポート役として妖精を雇う。妖精は全部で8人、人数が多いほどゲームが楽になる?

情報収集 勇者候補や妖精たちと、コミュニケーションをスムーズに行うための情報を得られるぞ。

STORY ストーリー 7人の勇者たちの7様のストーリー

信念を持ち行動するキャラ

天使は、地上界で直接的に力を行使できないため、自分の代理の〝勇者候補〟を選ぶことになる。候補は7人いて、全員をスカウトすることも可能だ。ただし、彼らは、各々の生活を持ち、その立場や性格も違う。場合によっては、候補同士が相反する立場になる状況もある。下では、そんなゲーム中に起こり得る状況を、2人のキャラのイベントを例に挙げて紹介しよう。彼らを正しく導くことも、プレイヤーの重大な使命なのだ。

▼▶〝地上を救う〟という使命だけでなく、勇者候補自身が持つ〝目的〟を達成させることも重要になるぞ。





勇者同士の関係にも注目!!

帝国皇帝をめぐり、相反する立場に立たされる2人の勇者候補

帝国騎士 レイラ=ヴィグハードの場合



父親の無念を晴らす美しき女騎士

次期皇帝継承のイザコザに巻き込まれたレイラは、父の仇である帝国宰相・クロイツフェルド親子を倒すことを、決意し放浪の旅に出る。そんななか帝都に残してきた母が倒れたとの知らせが……。



▲父の形見となった小手を手に、■を思い出すレイラ。



母の知らせにレイラはどうする!!



▶旅の途中、■使がレイラの母が倒れたことを伝えにくる。



母との再会…!

◀〝反逆〟の身ながら、レイラは危険をかえりみず、帝都の母のもとへと駆けつけるが……。

レイラ
グローサイン帝国、初の女性騎士。真面目な性格で、それゆえにトラブルも…?

レグランス王国第2王子 ルディエール・トライア・レグランスの場合





母と兄のため王位継承権を捨てた孤高の王子

レグランス王国の使節として、皇帝との会談のために帝国を訪問したルディエール。その夜、偶然に皇帝・エンディミオンと出会った彼は、昼とは違う優しい笑顔を見せる皇帝に好感を抱く。



▲皇帝の会談を控えるが、あまり乗り気ではない様子。





▲ルディエールの演説に、

▲宰相のクロイツフェルドも、歴史の浅いレグランス王国を軽視しているようだ。

ルディエール
レグランス王国の第2王子。快活だが楽天家ゆえにトラブルを起こすことも…。



この出会いが変える2人の運命とは…

仇敵と親友 それぞれの立場で 皇帝に近づく2人の…



エンディミオン
宰相に、皇帝として祭り上げられた少年。意思が弱く、尊大に振舞うのが苦手。

その時、皇帝の取る行動は……

PS AVG

ときめきメモリアル2 Substories ~Dancing Summer Vacation~

今回はヒロインの新イラストと序盤の画面が初お目見え。これらをもとに、序盤の展開と美幸のパートナーを診断するぞ。ちょっと気が早いかな？

8|24
▶コナミ
▶オープン価格
▶MC(2ブロック) DDR専用コントローラ対応

物語冒頭の展開を画面写真で徹底検証!!

これまでの紹介では、ゲームセンターで『ダンスダンスレボリューション』（以下ＤＤＲ）をプレイした美幸が全国大会の予選に参加するハメになったことから物語が始まっていた。今回入手した画面は、その前に美幸とデートでゲーセンに訪れるまでが描かれているのだ。この短い間にも選択肢があって、いろいろ楽しめそうだぞ。

序盤はこう展開する!?



◀▼美幸からの誘いをＯＫ。家にいると光からの誘いも！

いきなりWブッキング!?

OKする!

OKしない

▶光と行く場所を3カ所から選べるみたい。さて、どこにしようかな？



夏休みがスタート!!

▲美幸とのデートでゲーセンへ。発見したゲームは……。

◀美幸とのデート前に時間つぶし？女の子とも遭遇。

▼▼▶行き先によって会える女の子や会話の内容も当然変化する。１回のプレイではまわりきれない！

▲美幸とのデートの約束を前に光とはここでバイバイ。

そしてメインストーリーへ

高校１年の夏休みは大騒ぎ！災い転じて福となるか？

ゲームセンターで見つけた『DDR』に美幸が挑戦すると、驚異のハイスコアを記録。彼女は全国大会の地区予選代表に選ばれる。しかしこれはおなじみの美幸の不幸が招いたトラブルで、実際、彼女はまったくのヘタクソなのだ。主人公は大会のパートナーを引き受けたが……。美幸にまたも新しい不幸が待ちうけているのだった。



早くも大胆予想!『ダンスダンスレボリューション』全国大会地区予選 美幸と相性ピッタリのパートナーは誰かなー？

『DDR』大会予選で寿美幸とペアを組む可能性のある３人を、美幸ちゃん自身にチェックしてもらうぞ。



寿 美幸

にゃ～、美幸だよ。ヘンなことに巻き込んでゴメンねー。でもせっかく代表になったんだし、がんばろうよ。





●候補その1 **白雪 美帆**

●実力：× ●相性：◎ ●協調性：◎

美幸と仲良しだから、絶対協力してくれるよ。ゲームは全然ダメなんだけどねー。



●候補その2 **八重 花桜梨**

●実力：○ ●相性：△ ●協調性：△

八重さんは運動神経がいいんだけど、美幸とうまくやっていけるか心配だなー。



●候補その3 **朝日奈 夕子**

●実力：◎ ●相性：○ ●協調性：？

『DDR』の達人でフレンドリーな人なんだって。でもどうやって知り合うのー？





PS SPG

リベログランデ2

常に"1人称"の視点で試合が展開するサッカーゲーム『リベログランデ』。その続編が数々の新要素を盛り込んでPSに帰ってくるぞ!

9月(予)
▶ナムコ
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)

異色の"1人称"サッカーゲームの続編がパワーアップして登場!!

'98年にPSで発売されて好評を博したナムコのサッカーゲーム『リベログランデ』(以下『リベロ』)』。その続編が満を持して登場する。もちろん、シリーズ最大の特徴である「1人称視点」は本作でも健在。従来のサッカーゲームでは操作する選手を切り替えながらプレイするのに対し、本作では試合開始前に選んだ任意のポジションの選手を、終了までずっと操作することになる。そのため、ほかのサッカーゲームにはない、「チームの一員としてプレイする感覚」を存分に味わうことができるのだ。今回は、『2』に追加された新要素にスポットを当てつつ、本作の魅力を徹底解剖していこう。





▲抜群のゲームメイクで、日本代表を引っ張る中田。彼になりきってプレイすることもできる。必殺のキラーパスを通すのだ!

◀リベロとはポルトガル語で"自由"という意味。攻撃にも防御にも参加できるポジションだ。縦横無尽にフィールドを駆け抜けろ!

注目POINT POSITION ポジション
GKもOK! 全11ポジションが選択可能に!!

前作では残念ながら選べるポジションが限定されていたが、『2』ではGKまで選択可能に! すべてのポジションが選択可能になったので、いろんなポジションに挑戦する楽しみが増えているのだ。全部のポジションを制覇しよう!



▲ポジションの数だけ楽しさがある。キミはどのポジションでプレイしたい?



▶サッカーファンならだれもが一度は憧れるGKも『2』ならできる! ゴールを死守して勝利をつかめ!!

注目POINT SYSTEM システム
操作システムの改良によりさらにリアリティアップ!!

『2』では操作システムにも改良が加えられ、状況に応じて使えるテクニックの数も、前作より大幅に増えている(いずれも実際のサッカーで使われているものばかり)。前作以上に、リアリティあふれる動きが可能になったぞ。

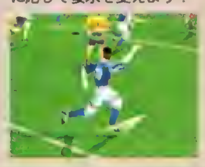
ダッシュ

ダッシュして相手DFを振り切り、ゴール前へ。あまり使いすぎると、スタミナを消費してしまう。



パスをもらう

前作では1種類のみだった味方からのパスが、『2』では3種類に増えた。状況に応じて要求を変えよう!



首振り

動きながら、左右に首を振ることもできるようになった。前作以上に広い視界でのプレーが可能に!



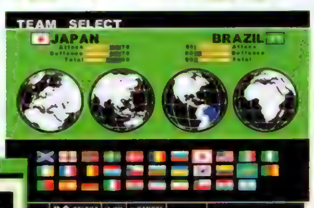
目指せファンタジスタ! キミの行動がチームを勝利に導く!!



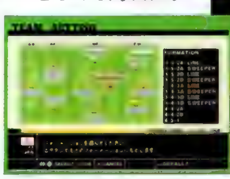
『リベロ2』の最大の魅力は、好きなポジションの選手になりきって、試合に参加できる点だ。たとえばFWであれば、ゴール前に走り込むか、それともポストプレイに徹するかを判断したり、GKであれば、DFにまかせてゴール前に構えているか、それとも飛び出すかを決断したり……と、それぞれのポジションならではの行動・判断でチームを勝利に導いていくことになる。味方選手を使うばかりではなく、うまく使われたりすることも重要になるぞ。もちろん、プレイヤーの腕しだいでは、ポジションにとらわれず、攻撃&守備をこなすスーパープレイヤーになることも不可能ではない!

欧州、南米、アジア…世界32カ国のチームが登場!!

ゲーム中には、欧州・南米・アジアなど、世界32カ国のナショナル・チームが登場する。もちろん、フォーメーションや戦術なども細かく設定されているので、サッカーファンなら、自チームとしても対戦相手としても満足できるはずだ。今年のシドニー五輪や、2002年ワールドカップの予行練習もできるかも?



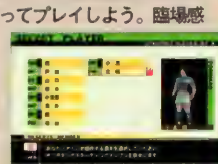
▲シドニー五輪で、日本と同グループであるブラジルと対戦!



◀攻撃型の3-4-3か、それともサイド攻撃重視の4-4-2か…悩みはつきない。

注目POINT PLAYER 選手
日本代表、U-23日本代表の選手は実名登録!!

本作では、2つの日本代表チームが、実名で登録されている。松田を操作して日本の最終ラインを守るもよし、中田になって中盤に君臨するもよし。代表選手になりきってプレイしよう。臨場感あふれる実況と解説の音声も、試合を盛り上げてくれるぞ。



▶リザーブ(控え)の選手もすべて実名で登録されている。



▲あこがれの代表選手になってピッチの上に立つことができる。キミは誰になりたい?

PS RCG

RCでGO!

チューンナップしたマシンを自在に操り、数々の難コースを走り抜けろ!
アーケードで好評を博したRCGが、パワーアップしてPSに移植決定!!

7|6
▶タイトー
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）
ネジコン
ステアリングコントローラ対応

RCシミュレータの本格派がPSに登場!!



目指せ! キング・オブ・RC!!

RC（ラジコン）ならではの楽しさを徹底追及した、RCファンならずとも大注目のこのゲーム。プレイヤーは、80個以上あるチューニングパーツを使って最強マシンを作り出し、レース優勝を目指すのだ。RCカーの挙動などは、RCメーカーの「京商（株）」が全面監修しているぞ。



▲プラクティスモードがあるので、RCの操作感もバッチリ修得可能。



▶画面は操縦者から見た視点になっているので、臨場感は抜群だ!

ハマリ必至!! チャンピオンシップモードを徹底解剖!!

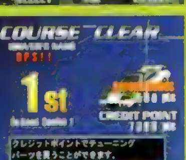
ここではPSオリジナルモードである、チャンピオンシップモードの魅力を大公開していくぞ!

RACE レース

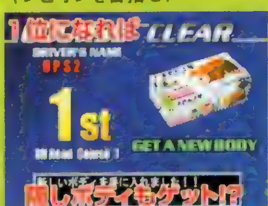
全14コースを転戦してポイントを稼げ!

このモードでのプレイヤーの目的は、チューンナップしたマシンで各コースを勝ち抜いていくこと。コースはオンロードとオフロードの2種類があり、各6コースずつ。さらに2つの隠しコースを含めると、計14コースも存在する。プレイヤーはその中から自由にコースを選んでレースに出場し、1位を目指して走るのだ。レースが終了すると、順位に応じたポイント（賞金）をもらうことができ、これを貯めてショップでパーツを買うことで、自分のマシンをさらに強化できるぞ。テクニックを磨いて全14コースを制覇し、チャンピオンを目指せ!





▶同じコースに何度も出場することもできる。
▶最速タイムを出すとボーナスポイントが!



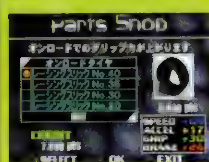
▲レースで1位になると、ショップでは買えないボディがもらえることも!!

ポイントが貯まったら

SHOP ショップ

稼いだポイントで強化パーツを購入!!

ショップでは、レースで稼いだポイントを使ってパーツを買うことができる。スピード重視など、自分が作りたいマシンに必要なパーツを選ぶことが重要だ。



▲タイヤか、それとも……? 貯めたポイントを有効に使って買い物をする必要があるぞ。



▲パーツの中にはこんなボディも。男らしい!?

パーツは全部で11種類!!

エンジン
スロットルサーボ
ステアリングサーボ
ブレーキ
タイヤ
駆動系パーツ1
駆動系パーツ2（※）
サス（フロント・リア）
マフラー
ボディ
シャシー

※駆動系パーツ2は、チューンナップで複数装着可能なタイプ。

パーツを購入したら

TUNE UP チューンナップ

パーツを装着して愛車を強化せよ!!

ショップでパーツを購入したら、次はチューンナップ画面でマシンのパワーアップ。マシンの性能は4つのパラメータ（最高速、加速力、グリップ力、ブレーキ力）に分かれていて、パーツを追加、変更するたびに、各パラメータ値が変化するのだ。カーブが多いコースならグリップ力をアップさせるというように、自分が挑戦するコースの特性に合わせてマシンをチューニングする必要があるぞ。ここでチューニングに失敗すれば、まずレースでは勝てない。レースで上位に入れるかどうかは、チューンナップ次第というわけなのだ。



▲まずは実際にコースを走ってみる。そのあとで、自分のマシンに不足しているパラメータを見極め、ショップでパーツを購入しよう。



▶パーツを装着してパラメータ値の変化をチェックする。自分のマシンが、これから走るコースに適したマシンなのかを判断する能力も要求されるぞ。

マシンをチューンナップしたら

Check It! ダッシュを使ってライバルをけちらせ!!

走行中にL1かR1ボタンを押すと、一定時間マシンがダッシュ。このとき、自分のマシンをライバル車に当てると、ライバル車を吹き飛ばして一瞬だけ走行不能にできるのだ。



▶ダッシュ時は自分のマシンの操作も難しくなる。

PS STG

MACROSS PLUS -GAME EDITION-

根強い人気を誇る「マクロスプラス」がスピード感あふれるSTGになった！

6 29 ▶翔泳社／タカラ ▶¥6,800 ▶MC（1ブロック）

今よみがえる「マクロスプラス」の世界

海外でも高い評価を受けている、人気OVA「マクロスプラス」。その世界を忠実に再現したSTGが登場するぞ！　今作では、ゲーム監修・ムービーディレクターに河森正治氏、メカモーション監修に板野一郎氏など、OVAのオリジナルスタッフが製作に関わっている。気になるメカデザインや、ミッションの合間に流れるムービーのクオリティは、ファンでも納得できるレベルに仕上がっているぞ。メインとなるストーリーモードでは、原作に沿った物語が展開。ミッションごとに、地上戦と空中戦の2種類のバトルを楽しめるのだ。



◀マクロスならではの迫力ある戦闘が、地上に、空中に展開される。


▶オープニングをはじめ、ハイクオリティなムービーが30分以上収録されている。

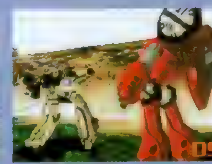
D.S.S（ダイナミック・シチュエーション・システム）が勝敗のカギを握る！

戦闘中、一定の条件下で発動させることができるD.S.S。これは、状況に応じて敵の攻撃を回避したり、強力な攻撃を繰り出すもの。それぞれのメカによりアクションは異なり、使い方次第では戦況を一変させることができるのだ。ただし、むやみに使っていると、使用条件は次第に厳しくなっていく。しっかりとした戦略を立てて、ここぞというときに使用するようにしよう。



▲このサインが表示されたときが、D.S.S発動のチャンス！

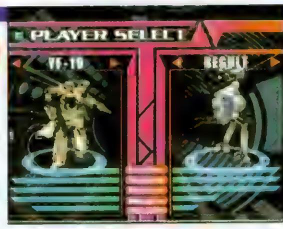

▶空中では敵の後ろにまわり、反撃開始！


◀地上戦では、接近して一気に決めろ！



「マクロス」シリーズのメカが集結！

フリーバトルモードでは、「マクロス」シリーズに登場した、さまざまなメカを操ることができる。おなじみのバルキリーのほかに、なんと敵であるデストロイドやゼントラーディのメカにも搭乗可能なのだ。もちろん、2P対戦も楽しむことができるぞ。



▲バルキリー系のメカは、ほぼすべての面で高い性能を有しているぞ。

さらに… 2機の隠し機体も登場！

▶通常選択できる10数種類のほかに、さらに2機のシークレットメカが登場する。なかでも、ネオグラージは河森氏デザインによる、ゲームオリジナルメカだ。





PS ETC

ケータイ・エディ

メモリのバックアップから着メロまでこれがあればみんなできちゃう！

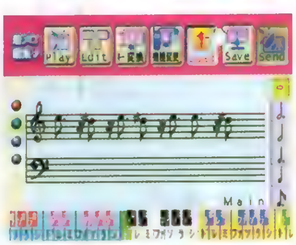
7月予 ▶インクリメントP ▶¥5,800 ▶対応周辺機器未定

携帯電話のことならオマカセ！

携帯電話をもっと楽しく、便利に使いたい！　そんな人にピッタリなのがこの『ケータイ・エディ』。PSと携帯電話を専用のケーブルでつなげば、テレビの画面でカンタンにデータの編集ができるのだ。たとえば、メモリダイヤルデータを追加したり、オリジナルの着メロを作る、なんてことも思いのまま。あとは、完成したデータ携帯電話に転送するだけでOKだ。メモリーカードを使って、友だちの着メロデータなどを、手軽にコピーすることだってできちゃうぞ。



▲メモリダイヤルは、入力はもちろん、並び替えやシークレットの設定も手軽にできるぞ。



▲着メロには、あらかじめ50曲が用意されている。これも、自分の思い通りにアレンジすることが可能なのだ。


◀まずはじめに、自分の携帯電話の機種を入力する。ドコモやツーカーなど、幅広い機種に対応しているぞ。


▶これが、ソフトに同梱されている専用ケーブル。ただし、cdmaOneには、別売りの専用ケーブルが必要なので注意。

PS TBL

裏技麻雀 ～これって天和ってやつかい～

頼れるものは己の技のみ……。一流の勝負師たちと麻雀"イカサマ"勝負！

6 29 ▶スパイク ▶¥4,800 ▶MC（1ブロック）

裏の世界の麻雀は厳しいぞ！


▲こちらの狙いに気づいたのか、対局者の視線が一斉に集まる。さあ、このあとどうする？

既存の麻雀ゲームと違い、この麻雀ゲームのポイントは、「いかにしてイカサマを決めるか？」ということ。つばめ返しやエレベーターなど、麻雀好きなら一度は試してみたい数々の技を、裏の世界に生きる勝負師たちを相手に決めることができるのだ。メインのシナリオモードでは、時代を感じさせる個性的なキャラクターが多数登場。彼らを相手に、生きるか死ぬかの真剣勝負を味わおう。もちろん、自由に対局できるフリー対戦モードも用意されている。


◀牌を積む前から、もう勝負は始まっている。すばやく必要な牌を集めよう。うまくいけば天和も夢じゃない。


▶積み込みのときもイカサマを決める大きなチャンス！　彼らの小さな隙を見逃さずに技を決めろ!!


▲イカサマが発覚！　もしもイカサマを見抜かれたときは、きちんと落とし前をつけなければならない。それが裏の世界の掟だ。

PS SPG

バーストリックウェイクボーディング!!

世界初！ ウェイクボードをリアルに再現したSPGがPSに登場する。これからウェイクボードを始めたい人も、上級者のキミも2000年の夏はこの1本でキマリ！

7/6
▶メトロ
▶¥4,800
▶MC（1ブロック）



この夏、大ブレイクのマリンスポーツ ウェイクボードを操る爽快SPG！

モーターボートに引かれ、水しぶきを上げながら水上をダイナミックに滑り抜ける……。新しいマリンスポーツとしてブームになりつつある〝ウェイクボード〟を題材にしたSPGが、PSに登場する。空高くジャンプしてトリックを決める快感！ 猛スピードで疾走するボードを操作しつつ障害物をよけるスリル!! これらがバッチリ味わえる2つのモードを紹介しよう。



▲街中を縫うように流れる河川や、夕暮れに映える湖、観客が湧き立つ屋内会場など、さまざまなステージがプレイ可能だ。

CHECK! レクチャーモードで初心者も安心！

トリックのコマンド入力を練習できるレクチャーモードも装備。L1ボタンでトリックリストが出せるので、苦手なトリックだけを徹底的に練習することもできるぞ。

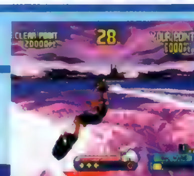


▲このモードでボードの

プレイスタイルの異なる2つのモードを搭載！

MODE 1 トリックモード カッコいいトリックをビシバシ決めよう！

制限時間45秒以内にトリックを次々に繰り出し、その合計ポイントを競うモード。マイキャラを左右に動かし、モーターボートから伸びる波の外側に移動させると画面下にコマンドパネルが表示される。これを正しく入力するだけで、華麗なトリックがビシバシ決まるのだ。コマンドパネルにどんなコマンドが現れるかはランダムなので、キミの反射神経が試される、アツいプレイが楽しめるぞ。



▶コマンドパネル内のバーが右に振りきってしまう前に、コマンドを正しく入力しよう。

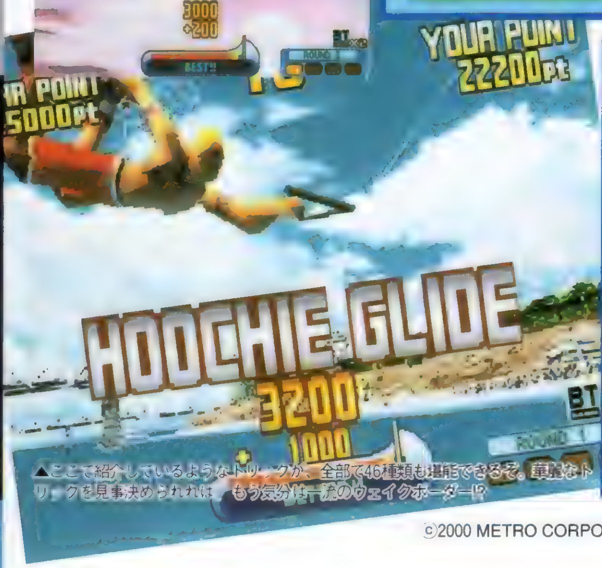


◀コマンド入力のタイミングがバッチリ合えば豪快なトリックを繰り出せる。

CHECK! コマンドパネルの見方

表示される最後のコマンド（写真の場合は○ボタン）を入力するタイミングでトリックの得点が変わる。ゲージが黄色より緑のときに入力するほうが高得点になるぞ。[illegible]で入力すると、さらに得点アップ！





▲ここで紹介しているようなトリックが、全部で46種類も堪能できるぞ。華麗なトリックを見事決められれば、もう気分は一流のウェイクボーダー!?

MODE 2 オブスタクルモード 障害物レースにLet'sトライ！

障害物を避けながら制限時間内に規定ポイントを稼ぐことを目指す、スピード感あふれるモード。全6コース用意されており、1コースにつき3周を走り抜ければクリアだ。このモードはトリックモードとは違い、モーターボートの走行スピードと軌道を調整できる。ボートをうまく操り、コース上に配置された2種類のポイントアイテム（ジャンプ台&リング）を残らずゲットして完走しよう。行く手をはばむ障害物は、左右に迂回するか、ジャンプでかわすことができる。ただし、衝突してしまうと大きなタイムロスにつながるので要注意！



▶ボートのスピードを調整しながら、リング状のポイントアイテムを集めよう。

◀目前に迫るジャンプ台！ コレに乗ってジャンプを決めると、大量ポイントをゲットできる。

PS2 TBL

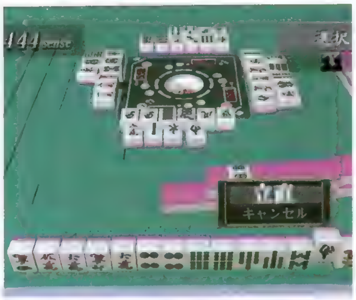
プロ麻雀 極 NEXT

正統派4人打ち麻雀ソフト、「極」シリーズ最新作がPS2で登場！

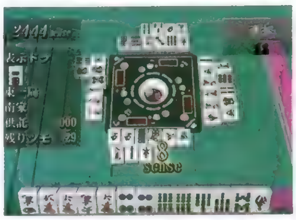
8月予 ▶アテナ ▶¥4,800 ▶MC2（250KB）

あの一流プロ雀士と対戦！

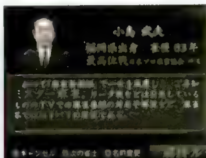
正統派の麻雀ソフトとして定評のある「極」シリーズの最新作が、PS2で発売される。思考ロジックがより強化されたプロ雀士たちが待ち受けているぞ。さらに今回は、プロレスラーの武藤敬司氏まで登場するのだ。また、新たに搭載されたセンスシステムでは、プレイヤーの打牌、打ち筋を点数化して評価してくれる。また、打牌ごとになぜその点数になるのかを具体的に解説してくれる機能もあるので、現実での麻雀の実力アップにも役立つこと間違いなしだ。



▲全自動式雀卓を完全に再現！ 3D表示された雀牌が非常にリアルに、見やすく表示されるぞ。



▲今作から導入された「センスシステム」による打牌の採点画面。点数が高いほどプロの打ち筋に近いことになる。また、詳しい解説もしてくれるのだ。



◀一流プロ雀士の中でも超有名な、小島武夫氏との対戦も可能！ トップクラスの雀士たちとの戦いを楽しもう。



▶ルールの細かな部分を自由に変更することができるぞ。よく使用されるローカルルールもサポートしている。

PS AVG

SIMPLE1500シリーズVol.31 THE サウンドノベル

SIMPLE1500シリーズ最新作登場 今度はサウンドノベルだ！

7/19 ▶D3パブリッシャー ▶¥1,500 ▶MC（1ブロック）

洋館で起きる事件の真相を探れ！

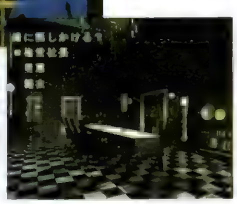


▲主人公はこの洋館に閉じ込められてしまう。そして、連続殺人事件に巻き込まれるのだ。

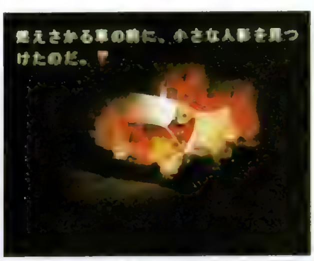
SIMPLE1500シリーズの最新作は、洋館で繰り広げられる連続殺人事件を描いたサウンドノベルだ。主人公は、山奥の洋館でバイトをしている恋人を迎えに行くが、ふとしたことからその洋館に閉じ込められてしまう。プレイヤーは主人公となって、その中で起こる連続殺人事件の謎を解き、真犯人を捜し出すのだ。12人の登場人物は、みなクセのあるヤツばかり。選択肢によって、幾通りにも分岐するシナリオと、マルチエンディングで、何度でもプレイが楽しめるのだ。



◀登場するのはクセのあるヤツばかり。誰を信用するかが、真相にたどり着くための鍵だ。



▶選んだ選択肢によってシナリオが変化していく。主人公の選択が、最悪の結末を招くことも…。



▲主人公の車が爆発！ これでは、山奥の洋館から脱出するのは不可能だ。結局、殺人鬼がいる館で一晩を過ごすことになってしまう。

PS ETC

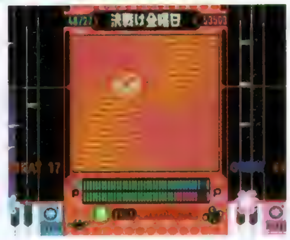
beatmania featuring DREAMS COME TRUE

人気アーティスト、ドリカムをフィーチャリングした「ビーマニ」登場！

7/27 ▶コナミ ▶オープン価格 ▶MC（1ブロック）、専用コントローラ対応

ドリカムのヒット曲13曲を収録！

国民的人気アーティストの「ドリームズ カム トゥルー」の楽曲で構成されたシリーズ最新作が登場。デビュー曲から最新ヒット曲まで全13曲を収録。さらに中村正人氏本人のリミックス曲も収録されているぞ。また、このソフトはアペンドディスクとしてではなく単体での起動も可能。『ビートマニア』を持っていなくても、遊ぶことができるのがウレシイ！



◀画面デザインも、より「ドリカム」っぽい、ポップな雰囲気だ。

PS2 SPG

マジカルスポーツ Go Go Golf

PS2の表現力を生かした、圧倒的な臨場感を体験できるゴルフゲーム！

8月下旬 ▶魔法 ▶¥5,800 ▶対応周辺機器未定

簡単操作で本格ゴルフがプレイできる！

使用するボタンは、✚字キーと◎ボタンだけという、簡単操作でプレイできるゴルフゲームが登場。キャラのスイングのイメージにクラブが重なったときに、ボタンを押すだけでショットを打つことができるぞ。登場する7人のキャラクターは、それぞれ自分専用のクラブを持ち、ショットにもそれぞれ特徴をもっているのだ。好みのキャラでスコアを上げよう。



◀スイングイメージに、クラブが重なる瞬間にボタンを押せ！

PS SLG

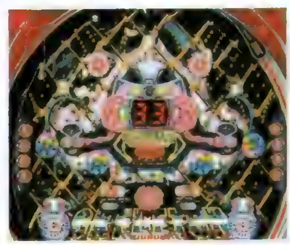
パーラー！プロ・ジュニア コレクション

『パーラー！プロ・ジュニア』シリーズの集大成！

7/13 ▶日本テレネット ▶¥3,200 ▶対応周辺機器未定

人気機種だけを楽しめる!!

過去に発売された、『パーラー！プロ・ジュニア』シリーズのVol.1、3〜5の人気機種を厳選して1本に収めたソフトが登場！ 収録機種は「CRデラマイッタJ―3」「CR真ピカイチ天国T」「サンダースケルトンX」「フルーツワールドX」の4機種。もちろん、攻略に役立つ実戦データや出玉グラフ、リーチギャラリーも収録している。



◀4機種が収録されて、¥3200とお買い得な内容だぞ。

PS SLG

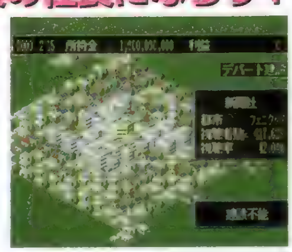
City Bravo!〜ビジネス編〜

起業家として、大企業を運営し世界経済の掌握を目指すSLG

7月下旬 ▶アルトロン ▶¥5,800 ▶MC（15ブロック）

巨大な多角経営企業の社長になろう！

このゲームは、自分の会社を世界有数の企業に育てるのが目的の経営SLGだ。マップ内の資源を利用して、商品の開発、生産を行い、デパートで販売して、ライバル社との競争に勝ち残ろう。自分で目標を決めてプレイするノーマルモード、課せられた課題をクリアしていくシナリオモードのほか、ゲームの基本を教えてくれるチュートリアルモードもあるぞ。



◀この都市を、自社デパートで埋め尽くし、経済界を支配しよう。

新作 DENGEKI SOFT STATION

PS ETC

ビートマニア APPEND GOTTAMIX2 ～Going Global～

「ビートマニア」シリーズに、世界各地の音楽を集めたアペンドが登場!!

9/7 予	▶コナミ
	▶オープン価格
▶MC（ブロック数未定）、専用コントローラ、DJステーションPRO対応	

地球まるごと『ビーマニ』だ!!

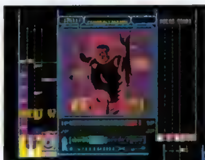
ジャンルにとらわれない、多彩な収録曲が魅力の『ビートマニア APPEND GOTTAMIX』に第2弾が登場!! 今回は、世界各国のダンスミュージックなどから、グローバルに楽曲を収録。イギリスの「UKヒットチャート」や各国の民族音楽、コナミのサウンドクリエイター陣による新曲など、さまざまなトラックが用意されているぞ。まさに、「地球の音楽をまるかじり」な内容になっているのだ！ このアペンドを手に入れれば、かつてない『ビートマニア』を体験できること間違いなし!!



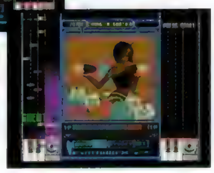
▲もちろん基本システムは今までと同じ。また、アペンドなので、遊ぶには『ビーマニ』本体が必要だ。



▲「CUBAN GROOVE」。キューバン・サルサを取り入れたトラック。歌詞つきなので、そちらにも注目!!



◀世界各地の民族音楽など、今までにないマニアックなトラックが収録されている。海外旅行してる気分が味わえる？



▶「YUSUKE OYA」など、日本が世界に誇るスペシャルアーティストの楽曲もたくさん収録されているのだ。

PS RPG

ポケットデジモンワールド

「ワンダースワン」とのリンクも可能。「デジモン」シリーズ最新作!!

6/29	▶バンダイ
	▶￥2,800
▶PS（15ブロック）	

今度はポケステでデジモン進化だ!!

人気TVアニメの「デジモン」がポケステ用のRPGになった。今回の目玉は、なんといっても多彩なリンク機能。ワンダーウェーブを使って、ワンダースワンで育てたデジモンをPSで戦わせることができるのだ。もちろん、ポケステで育てたデジモンをPSへ移動させることだってできるぞ。腕によりを掛けて育てたデジモンで、究極体を目指そう!!



◀ポケステだけでなく、PSでもバトル可能。成長に違いが!?

PS2 SPG

マジカルスポーツ 2000甲子園

簡単な操作で、誰でも手軽に楽しめる。本格派の高校野球ゲーム!!

8月中旬	▶魔法
	▶￥5,800
▶対応周辺機器未定	

ボタン1つで甲子園のトップを狙え!!

打つ・投げる・守る・走るなどの動作が、ワンボタンで行える野球ゲーム。高低差のような難しい要素は極力排除されているので、ボタンを押すだけで簡単にボールが打てるぞ。4,210校もの高校が登場するほか、ユニフォームも自在にエディットできる。母校を再現するのも、好きなチームで高校野球の頂点を目指すのもキミしだいだ!!



◀引っぱるのも流し打ちも、すべてボタンのタイミングで決まる。

NEWS 新作ソフトニュース

PS2に本格派サーフィンゲームが登場

『Surfroid－伝説のサーファー－』は、リアルな波や天候の変化などで臨場感満点のサーフィンを楽しめるSPG。多くのキャラが登場し、それぞれが固有の技を持っているぞ。また、ソフトに同梱されるサーフボード型のアタッチメントで、よりリアルな感覚も体験できる。『OH NO！（オ～ノ～！）』は、単純な操作で楽しめる奥スクロール型の3Dアクション。2人～3人のキャラを、タテまたはヨコに並べたまま、敵や障害物をさけつつゴールを目指す。『ハイパーバリュー2800 ハイパーパチンコ』は「くのいち忍法帳」シリーズのすべてと「爆走トラック街道L2」を収録した、大ボリュームのパチンコSLG。『村越正海の爆釣日本列島2』は、実在のポイントや釣り具でリアルな釣りが楽しめる。



OH NO!（オ～ノ～！）より

PS2 Surfroid－伝説のサーファー－

▶8月(予) ▶SPG ▶アスキー ▶￥6,800



◀普通にクリアせず、「エアリアル」などの技を出すと、テクニカルポイントとして、得点が加算されるのだ。

PS OH NO！（オ～ノ～！）

▶秋予定 ▶ACT ▶アスミック・エース エンタテインメント ▶￥4,800



◀ゲームの基本となる「大野モード」。ほかにもユカイなモードがいろいろ用意されているぞ!!

PS ハイパーバリュー2800 ハイパーパチンコ

▶7/27 ▶SLG ▶コナミ ▶オープン価格



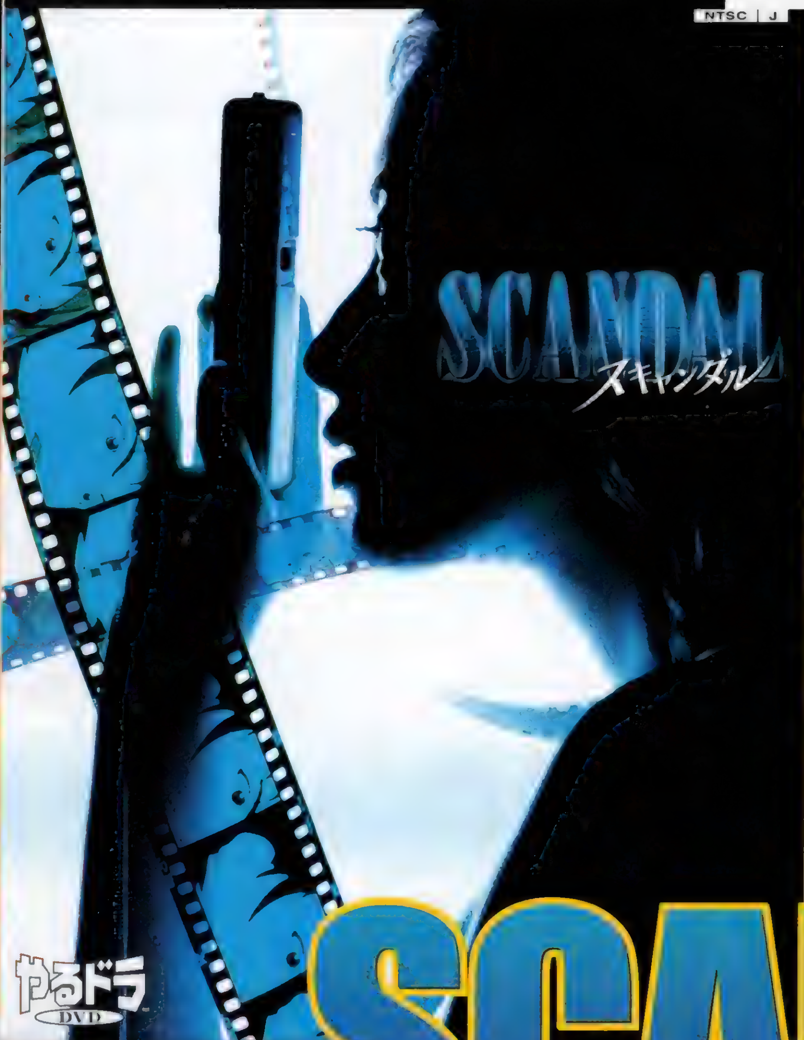
◀「オートモード」や「リーチキャラリー」などの多彩な機能で、実機の研究に役立つこと間違いなし!!

PS 村越正海の爆釣日本列島2

▶9月(予) ▶SLG ▶ビクターインタラクティブソフトウェア ▶￥5,800



◀釣りを満喫できるのはもちろん、ルアーなどの用語解説や、釣った魚の料理法レシピも用意されているぞ。



準備OK? 発売直前6P総特集!

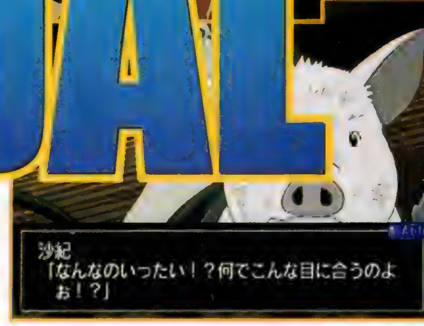


発売前最後の紹介となる今回は、本作の魅力を再度徹底チェック。物語も限界まで公開するぞ！　情報満載の企画ページ、「スキャンダルNET」も見逃せない!!



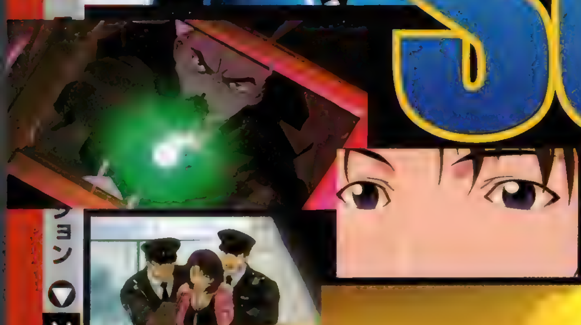
SCANDAL

PS2 AVG	スキャンダル	6/29 ▶SCE ▶¥6,800 ▶MC2（102KB）





製品のジャケット（左上の写真）も完成し、いよいよ発売日も間近にせまってきた『スキャンダル』。驚異の高画質ムービーや、衝撃の物語を実際に体験できる日が近付いてきたぞ!!　そこでここでは今までの復習も兼ねて、基本システムやストーリーを紹介。新たに公開された新要素も含め、本作のすべてを「観せて」いこう！





発売日 X-DAYまで6日!

『スキャンダル』新機能&ストーリーを総まとめ

やるドラDVD第1弾となる『スキャンダル』。ここでは、今回初めて記事を読む人でもわかるように、キーワードを使って本作の魅力を紹介していこう！

SYSTEM システム

DVD 大容量が生み出す「劇場」レベルに迫るクオリティ





▲▶ゲームに"落とす"時点でのクオリティダウンもなく、まさに最高画質。

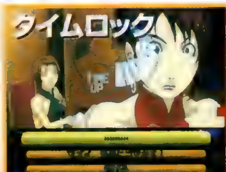
やはり一番の特徴は、その画質。PS 2用ソフトになり、DVDが採用された『スキャンダル』は、従来シリーズをはるかに超えるクオリティのアニメーションを展開できるようになった。総ムービー時間約180分、セル画枚数約3万枚と、劇場作品に匹敵する内容なのだ。

タイムロック 制限時間付き選択肢により緊迫感アップ！

一部の選択肢には、新たに時間制限付きの「タイムロック」と呼ばれるシステムが採用されたぞ。

"何もしない"という行動選択もアリ!





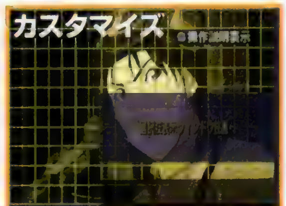
▲表示されるタイマーがゼロになる前に行動！緊張感がたまらないぞ。

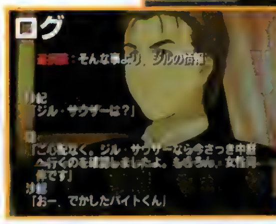
◀通常の選択肢は、従来シリーズと同じタイプ。



プレイ環境 「快適」を追求したシステム

ゲームを快適にプレイする、という点でも『スキャンダル』は優れた新システムが多い。PS 2の高速処理（ディスクアクセス、メモリーカードなど）による物理的なスピードアップのほか、テキストの表示・非表示や画面サイズの変更など、細かな環境設定が可能。また、設定原画やエンディングリストを収録したモード「Presents」の存在も見逃せないトコロだ。





▲好みのプレイ環境を構築できる。特に画面サイズの変更は驚異的だぞ。

◀聞き逃してしまった台詞を一括表示。さりげなくも、ありがたい機能だ。

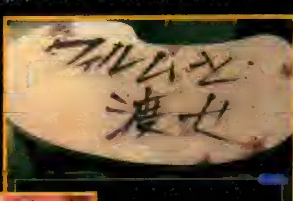
STORY ストーリー

プロローグ

1枚のスクープ写真が発端

主人公は芸能誌のカメラマン・北沢沙紀。彼女が撮った"大物ミュージシャン"のスキャンダル写真には、偶然"ある事件"が写されていた。そのために、沙紀は謎の組織から命を狙われることに……。襲い来る男、沙紀を守る男、写真に写された真実、とすべては謎だらけだ。

▶ただの芸能スクープにしては、過激な警告!?



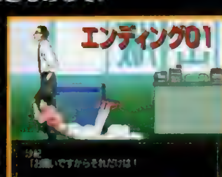


◀写真には、果たして何が隠されているのだろうか？そして、沙紀は真実を知ることができるのか!?

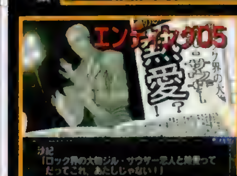
マルチエンディング

結末は全部で35通り！

総エンディング数は、従来シリーズよりも増え35通りに。本線となるメインシナリオのほか、さまざまなシチュエーションでの結末が沙紀を待っているぞ。プレイによっては、下で紹介するような序盤で終わってしまうエンディングや、右のようなおなじみの番外シナリオへ突入することもあるぞ。



▶スクープに失敗。編集長に怒られ沙紀は……。



◀手柄をあせった沙紀は、逆にスクープのエジキに。

こんな番外的なシナリオも!?➡

■番外編ストーリー1

スクープの標的は、ある職業の女性。彼女には、どんな秘密があるというのか？







■番外編ストーリー2

なぜかオカマバーに潜入した、沙紀とアシスタントの漣。モテモテの漣のこの後は……？





Character FILE 01



北沢沙紀 SAKI

すべての始まりは、昨日のスクープ…？

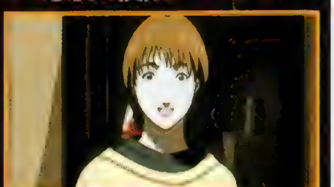
本編の主人公で、芸能スクープカメラマン。行動的で、思いきりはいいが、反面軽率な部分もある。父親も報道カメラマンだったが、戦場で行方不明になっている。



望月のどか NODOKA

沙紀ちゃんかわいーのどか感じちゃーう

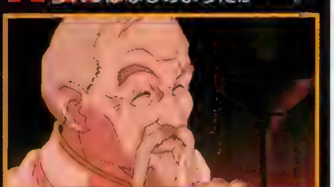
不幸にも、事件に巻き込まれてしまう、沙紀のルームメイト（同居人）。活発な沙紀と比べて、どこかおっとりとした印象を受ける。どうやら"キョニュー"らしい（笑）。



沢木漣 REN

そりゃないっすよセンパ～イ

沙紀が契約している出版社で働く、"バイトくん"。沙紀を「センパイ」と呼び、親愛（それ以上？）の情を捧げている。とはいえ、逆に沙紀にはイジメられっぱなしのようだが……。



ラオシュー RAOSHU

そろそろアナタ仕事継ぐ気ないかね？

情報屋をしている老人。横浜（中華街）でもかなりの実力を持っていて、沙紀の父親とも面識があったらしい。ラオシュー自身は、沙紀に父のあとを継いでほしいと思っているようだ。

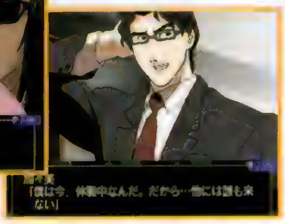
PREVIEW プレビュー

序盤シナリオ展開の"一例"を先取り紹介！

ここでお届けするのは、序盤ストーリー（本線）のプレビューだ。ご存知の通り、マルチシナリオ、マルチエンディングのこのゲームでは、シナリオはもちろん、キャラクターの登場タイミングさえも変化する。ここで紹介するのは、編集部で実際にプレイしたケース。プレイ前の参考に、また『スキャンダル』の物語の１つとして、読み進めてみてほしい。



▲やはりストーリーのカギを握るのは、謎の男・リョウと……。



▼同じく、沙紀の前に現れる加々美の存在。２人は敵か味方か？

SCENE1 Saki's home

沙紀、横浜へ行く！

同居人であるのどかに起こされた沙紀。時間はすでに昼近く。仕事のネタとなるスクープ情報を買うため、横浜にある「ラオシューの店」へと、車で出かけることに。だが、高速道路はあいにくの大渋滞だった。



▲平穏な日常。２人の仲の良さがうかがわれる。



◀愛車で横浜へ。だが、このあと渋滞に。

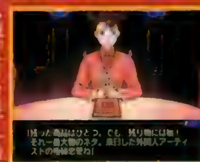
SCENE2 YOKOHAMA I

「ラオシュー」の店にて

店に着いた沙紀を、ラオシューの秘書であるシャンマオが迎える。だが、ラオシューは、時間に遅れた沙紀を苦笑交じりになじり、スクープネタが１つしか残ってないことを告げる。"残り物には福"があるのだろうか。



▶年齢不詳の美人秘書。沙紀とは顔見知りだ。



▶残ったネタは、一番[illegible]

SCENE3 Jill's Party

潜入！　プライベートパーティ

ラオシューが提供したネタは、世界的に有名なロックミュージシャン、ジル・サウザーの女性スキャンダル。ラオシューが偽造した招待券を使い、来日したジルが開催するプライベートパーティに潜入した沙紀。アシスタントである漣の協力のもと、恋人と戯れるジルの姿をフィルムに収めることに成功する。だが、その直後警備の人間に発見され、パーティ会場を追われることに！



◀屋敷の前でビデオ撮影をする加々美を発見。同業者なのか？



▲著名人が集まるパーティ。ニセの招待状で入った沙紀は、緊張気味。



◀漣の協力で、大スクープをゲット！ これで来月の家賃も安心…!?

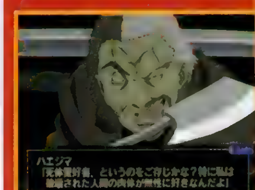
SCENE4 Escape!

"死"のドライビング

沙紀は車に乗り込み、高速道路を疾走する。だが、逃げ切れたと思ったのも束の間、追手であるハエジマたちが沙紀の愛車に迫る。「フィルムを渡せ」と沙紀に迫る彼らは、銃器を使うなど、芸能スクープをもみ消すにしては"過激すぎる"方法で沙紀を襲う。一方、沙紀も持ち前のドライビングテクニックと強運で、なんとか危機を脱することに成功するが――



▲運悪く、隠し撮りを発見されてしまう２人。早く逃げなくては！



◀鬼気迫るハエジマ。手にした凶器からして、尋常ではない――！

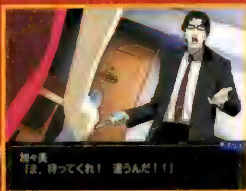


▶さらに謎の男・リョウが登場、沙紀を拳銃で狙うが……

SCENE5 Murder?

のどか、殺害…!?

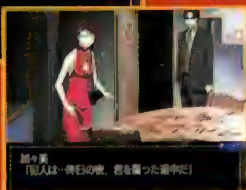
愛車は大破してしまったものの、フィルムを守り自宅へと生還することができた沙紀。だが、不審な気配を感じ、警戒しながら扉を開けると、そこには血まみれのナイフを手にした加々美の姿があった。そして、血痕の続くのどかの部屋には、息絶えたのどかの姿が……！ 加々美は「自分は殺していない」と話し、沙紀の味方だと説明する。しかし、彼を信じられない沙紀は、部屋を飛び出し、警察に助けを求める。



▲自分は犯人ではない、と主張する加々美。なぜ、この部屋に？



▲血まみれで横たわるのどか。事件は最悪の方向へと動き出す

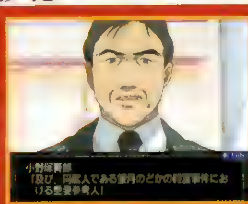


▶加々美の言葉を、沙紀は信用することができるのか――。

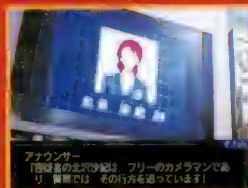
SCENE6 Run-away

指名手配犯・北沢沙紀

沙紀の自室で、警察の現場検証が始まる。だが、落ち込んでいる沙紀に、担当の刑事は“昨夜の高速道路での暴走行為”について尋ねてくる。そして、さらにのどか殺害の重要参考人として、彼女に同行を求めるのだった。身の危険を感じて、とっさに抵抗する沙紀。スキを見て逃走するが、街にはすでに非常線が張られており、街頭モニタにも沙紀の特徴を告げるニュースが伝えられていた。



▲刑事の口から意外な言葉が発せられ、沙紀はあらぬ疑いをかけられる。



▲沙紀を捜す警察。ついに街頭モニタのニュース速報にも、沙紀の姿が映し出されてしまう。



◀警察は、あてにならない。沙紀は自分の力で事件を解決することを決意するのだった。

SCENE7 Ren's home

真実を映したフィルム

警察の手を逃れた沙紀は、一緒にスクープ写真を写した漣の自宅を訪ねた。再会の喜びもそこそこに、沙紀と漣は一連の事件の真相を調べるため、撮影したフィルムの現像を開始する。だが、予想に反してでき上がった写真には、2人とも“芸能スクープ”以外の価値を見出すことができない。そこで漣は、「ネタそのものに原因がないのか？」と疑問を持ち、沙紀はふたたび「ラオシューの店」のある横浜へと、足を運ぶ。



◀沙紀の前にリョウが現れ、「フィルムを渡せ」と警告。



▶やはり、写真におかしな点は見つからないようだ。

◀どうやら、沙紀の命を狙っているわけではなさそうだが……。



SCENE8 YOKOHAMA II

街角バイオレンス

だが、時すでに遅く、店は“敵”の手によって襲撃されていた。瀕死のラオシューは、沙紀に事件の黒幕である組織のことを告げる。急いでその場を離れるが、運悪く“敵”に発見され、攻撃を受ける。そんな沙紀の危機に現れたのは、加々美。2人は逃げ切れるのか？



▲瀕死のラオシューは、重大な事実を告げるのだった。



◀ところかまわず銃で攻撃する敵。沙紀のピンチに現れたのは……!?



▶ついに、向こうはロケットランチャーまで持ち出す。これでは無事で済むわけが!?

Character FILE 02



リョウ RYO

あの写真はな、お前なんかに扱えない…

沙紀の前に何度も現れる、国籍不明の男。浅黒い肌で屈強な体つきをしているが、流暢に日本語を話す。ハエジマと面識がある（仲間？）ようで、最初は沙紀の命を狙っていた。



加々美達也 KAGAMI

信じてくれ!! 僕は君の味方だ

のどか殺害(?)の現場にいた、自称・警察官。現在は休職中とのこと。沙紀を守るために彼女の周りをうろつくが、その真意はハッキリしない。ときどき見せる軽い一面も信用できない？



ジル・サウザー JILL

世界的に有名な大物ロック・ミュージシャン。恋人と秘密裏に来日し、沙紀にスクープ写真を撮られる。そもそも、彼のスキャンダル情報を沙紀が手にしたのが、すべての始まり。



ハエジマ HAEJIMA

死体愛好者、というのをご存じかな？

沙紀を狙う“組織”の殺し屋。フィルムを回収することよりも、沙紀を“殺す”ことに対して執念を燃やしているように見える。ゲーム中、何度となく、彼の攻撃を受けることになる。

スキャンダルNET



発売まで１週間を切った『スキャンダル』。今回はSCEと電撃だからこそできる『スキャンダル』のイベント情報を満載してお届けするぞ！

「スキャンダル」発売まであと 6 日！

ネットイベント「100万人やるドラ」に新たな企画が登場！

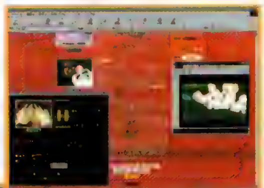
今すぐチェック!!



ソフトの発売前に、体験プレイが楽しめる画期的なネットイベント「100万人やるドラ」。今月の12日からスタートしたこの企画を、実際に体験したファンも多いのでは？ 体験会は、今号が発売される23日には終了しているので、ここではその体験レポートを掲載するぞ。また、ネットを使った新たなイベントが登場！ これはSCEと電撃が協力して行うもので、両者初の試みとなる、斬新なイベントだ。注目度特大の内容だぞ!!

「体験会」の模様をチェック!!

発売前のゲームをPC上で手軽に体験できるとあって、多くのユーザーが参加した体験会。ムービーを観たあとに、２択の選択に答えるといった形でゲームが進行していくのだが、投票数は連日5000票を超える盛況ぶりだった。開始当初は、あまりのアクセスの多さに、サーバーがダウンするといったアクシデントも……。





▲ムービーは別に表示され、何度でも見られる。◀BBS(掲示板)や、作品紹介もあるのだ。

参加者コメント

自宅で時間を選ばず体験できるので、とてもよかったと思います。発売前に動く映像を見ることができ、購入の意欲がわきました。（会社員・26歳・男性）

これはいい！ ムービーが粗いのが少し残念ですが、雰囲気は十分伝わりました。発売日に購入して、今度は自分だけの選択で楽しみたいです。（高校生・１６歳・女性）

「試写会」は今日（23日）当たった人は見逃すな!!

「体験会」に参加したユーザーの中から、限定1000人が参加できる「試写会」も開催される。当たっている人にはすでにメールで連絡（パスワード）が来ているハズなので、忘れずに参加しよう。電撃で当たった100人も、必ず「観て」ほしい!!



▲「体験会」のストーリーを完全上映する!!

見られなかった人のために、今後動きがあるかも!? 続報を待て!!

電撃「やるドラ」プロジェクト 1

「試写会」後、『スキャンダル』の「知りたいこと」が語られる…！

SCE＋電撃PlayStation Presents

オンラインインタビュー開催!!

本作をもっと知りたい！ という人のために、本作の開発プロデューサーである東郷氏に、オンラインインタビューをすることが決定した!! これは本誌副編集長・倉西と東郷氏がチャットをし、その内容をリアルタイムで公開するというもの。インターネットにアクセスできる人なら、誰でも"生"で見ることができるぞ！

さらに!!

インタビュー中に誰でも掲示板に書き込める!!!!!

インタビュアーは本誌副編集長だけではない！ なんとインタビューを見ているファンも、専用の掲示板に「スキャンダル」に関する質問を書き込むことができるのだ。質問はインタビュー中に読まれ、その場でとりあげられる可能性も!! 業界初のこの企画に、ぜひキミもアクセスしてみよう（ただしチャットには直接参加できません）。

プロダクションI.G 東郷光宏氏

PROFILE

「プロダクションI．G」に所属するプロデューサー。過去にＰＳで４作発売された、すべての「やるドラ」シリーズでゲーム総監修を担当。「やるドラDVD」第１弾の『スキャンダル』では、企画原案・開発プロデューサーを兼任している。いわば「やるドラ」シリーズの生みの親。

インタビュアー

本誌副編集長 倉西誠一

あらゆるジャンルのゲームをこなす本誌副編集長。もちろん大の「やるドラ」ファン。

6/26 PM9:00 START!

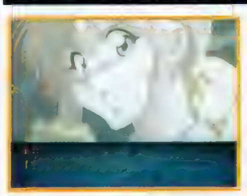
http://www.scei.co.jp/

特別企画

「やるドラ」シリーズをふり返る!!

「みるドラマから、やるドラマへ」をキーワードに誕生した『やるドラ』シリーズ。ここでは過去に発売された『やるドラ』４作品を総復習。シリーズ未体験の人は、『スキャンダル』発売前にプレイしてみては？

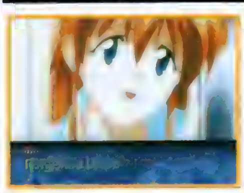
『ダブルキャスト』



●'98年６月25日発売 ●¥4,800 ●CD2枚組

夏のある日、主人公は記憶喪失の少女・赤坂美月と同居することに。主人公は所属する映研の主演女優に美月を抜擢する。しかしその直後から、美月の周辺で、奇妙な事故が起こり始める……。

『季節を抱きしめて』



●'98年７月23日発売 ●¥4,800 ●CD2枚組

主人公とその幼なじみのトモコは、桜の老木の下で不思議な少女と出会う。初恋の人・麻由にそっくりな彼女に、しだいに惹かれていく主人公。はたして少女の正体は？ そして３人の想いは？

電撃「やるドラ」プロジェクト 2

攻略本の発売日は7月14日に決定！

前号で発表した攻略本は、ソフト発売の約2週間後、7月14日に発売することが決定した!! 現在急ピッチで制作（というより攻略？）作業が進行中だ。電撃の攻略本なので、攻略記事がビッシリ!! と考える読者も多いかと思うが、それだけではない。設定資料や企画を満載した、ファンブック的な内容にもなっているぞ!!



やるドラDVD
スキャンダル 攻略&VISUAL BOOK
▶7月14日発売予定
▶¥1,200（税別）
▶メディアワークス



▲ファンブック的内容も…といいつつ、やはり「攻略の電撃」。完全クリアへキミを導く！
◀膨大な攻略・設定資料から、わかりやすくて楽しい本を作り出すぞ!!

電撃「やるドラ」プロジェクト 3

「DOL（電撃オンライン）」でも何かが起こる!?

まずはP.80〜を見てほしい。ネット上に新たな"雑誌"「電撃オンライン」が誕生するのだ!! ここではオンラインの特性を生かし、より早く、より多彩な情報をお届けしていくぞ! さらに電撃ならではの企画も満載だ。このページで紹介するということは……もちろん「スキャンダル」の企画もアリ！ はたしてどのような企画なのか、期待して待っていてほしい。とりあえずは下のアドレスをチェック!!

6/26 プレオープン！
7/3 グランドオープン!!

ここにアクセス!

http://www.dengekionline.com/

発売直前! 各販売店の状況はこうだ!



◀ゲームショップのメッカ、東京・秋葉原。価格より特典で独自色を出すのが最近の特徴のようだ。

発売1週間前ということもあり、すでに予約済みの読者も多いことだと思う。予約をする際、価格やポイントカード等のサービスも気になるが、予約特典も重要なポイントだ。そこでここでは、全国のゲーム専門店やオンライン通販の価格、特典等について調べてみた。まだ、決めかねている人はぜひチェックしてみてほしい。

注目の予約特典をチェック！

今回の調査で、予約特典があるとの回答があったのは「ソフマップ」と「メッセサンオー」の2店。どちらもオリジナルテレカとポスターを用意しているぞ（右の写真はソフマップの特典テレカ）。各店とも予約数に限りがあるので、特典が欲しい！ という人は急いで予約しよう。どちらのお店もネット通販があるので、遠方の人はそちらもチェック！



予約できるお店&予約特典リスト

右の表が、今回調査したお店だ。できる限り、全国のゲーム専門店を網羅したので、参考にしてほしい。なお、価格や販売本数等は、6月16日時点のものなので、変更されている可能性がある。また、予約は行うが特典が終了してしまった、というケースもあるので、その辺はお店にしっかり確認しておこう。この表に載っていない、近所のお店もチェックしておけば、発売前の準備は万全だぞ!! また特典の記事中でも書いたが、ネット通販を展開しているお店も多い。うまく利用しよう。

地域	店舗名	連絡先（住所・TEL・HP）	予約しめきり日	価格	予約特典(★)・備考等
全国	ソフマップ（全店）	■東京都千代田区外神田1-14-10（東京・ゲーム専門館） ■http://www.sofmap.co.jp	終了間近	¥6,799	★テレカ+ポスター ■ポイントカード3％ ■特典なしは／¥5,980
宮城	シーガル泉バイパス店	■宮城県仙台市泉区市名坂字御釜田142-2	6月28日	¥6,800	■ポイントカード5％
山形	うきうき新大陸（3店）	■山形市清住町3-10-12（山形西バイパス店） （ほかに新庄駅前店・南陽ヤマザワ店あり）	6月28日	¥6,580	■ポイントカード割引あり
東京	メッセサンオー	■東京都千代田区外神田3-14-8 ■http://www.messe-sanoh.co.jp	6月28日	¥6,800	★テレカ+ポスター
東京	AZマーケット青梅店	■東京都青梅市新町5-4-6 ■http://www.az-zone.com	6月28日	¥6,460	■ポイントカード1％
愛知	ドルフィン山本（3店）	■愛知県名古屋市中区大須3-20-12（新天地通店） （ほかに赤門通り店・メガタウン店あり）	終了間近	未定	
京都	メディアショップギース（3店）	■京都市左京区西院巽町9 （ほかに長岡天神店・白梅町店あり）	6月25日	¥6,320	■会員割引等あり
福岡	パルテック小倉店	■福岡県北九州市小倉北区京町1-5-15	6月28日	¥6,120	
全国	プレイステーション・ドットコム	■http://www.jp.playstation.com/	なし	¥6,800	■ポイント10％

そしてPSからPS2へ

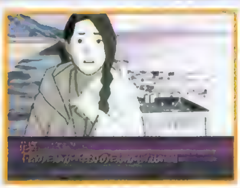
『サンパギータ』



●'98年10月15日発売 ●¥4,800
●CD2枚組

ある夜、主人公は路地裏でマリアと名乗る女性を見つける。それをきっかけにマリアと同居を始める主人公。しかしある日を境に、不審な男たちがマリアをつけ狙うようになる。彼らの目的は……!?

『雪割りの花』



●'98年11月26日発売 ●¥4,800
●CD2枚組

大学生の主人公は、隣の部屋に住むOL・花織に実らぬ想いを寄せていた。しかしある日、花織は恋人・昂の死がもとで記憶を失ってしまう。主人公は花織のために、昂を演じることを決意するが…。

やるドラDVD『スキャンダル』

ハードがPS2になったことで、大容量・高画質を実現した本作。AVGの新しい形、そして「やるドラ」の新しい形を提示した、画期的な新シリーズ第1弾だ。プレイできる日はいよいよ目前!!



DREAMS COME TRUE

緊急特報
URGNT SCOOP

夢のベスト25講座
BEST 25 COURSE

決めるぜ!!

どこまでも強く・カッコよくなる!!

キミの目指すものは何か？強くなりたいのか？カッコよくなりたいのか？常識の枠を越えるスゴイ通信講座の登場だ／キミの願いが今、ここに実現する。

Check 1
お小遣い倍増／一攫千金で大儲け!!

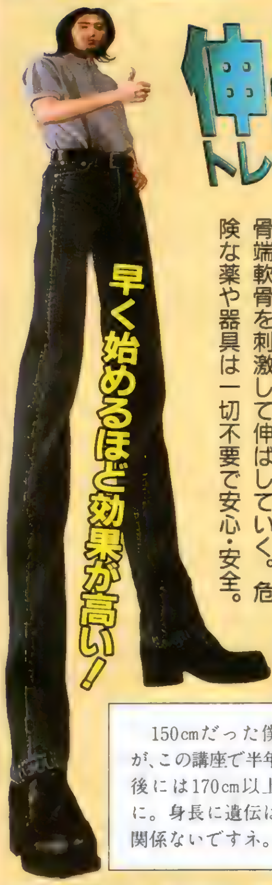
宝くじ&ナンバーズ攻略法
宝くじとナンバーズの当選確率が数十倍UPするとっておきの攻略法を教える。運まかせの買い方は古い。

ミニロト&ナンバーズ攻略法
ミニロトの最新オリジナル攻略法登場／これさえあれば当選確率が数十倍に跳ね上がる。ソフト買い放題／

携帯電話サイドビジネス
激戦化する携帯。アイデア次第でラクして大儲けできる。仕事や学校の合間に誰でも簡単な方法を伝授／

公募懸賞攻略法
ハガキ一枚で現金にブランド品から世界一周まで、何でも欲しいモノを手に入れるコツとテクを完全伝授。

Check 2
キミの魅力を一挙にUP／ファッションも決まる!!



伸長法トレーニング
自然と足からグングン伸びる

放っておけば伸びない身長もトレーニングでまだまだ伸びる／独自に開発された「DNAシステム」が脚の関節部の骨端軟骨を刺激して伸ばしていく。危険な薬や器具は一切不要で安心・安全。



松尾眞司 福岡県（15歳）

150cmだった僕が、この講座で半年後には170cm以上に。身長に遺伝は関係ないですネ。

20cmアップ

フェロモン誘発術
異性を引きつけるのがフェロモン／即効でモテモテに変身。誰でも短期間に簡単に出せる方法をソッと教える。

Mr.マリック超魔術
マリックが実演するビデオとテキストだから、TVで見たあの技が誰でも短期間にできる。実演ビデオ無料贈呈。

音痴解消トレーニング
音符が読めなくてもビデオとカセットフル活用の教材でぐんぐん上達。個人指導でどんな曲も歌えるようになる。

視力回復トレーニング



視力0.1から1.0以上に短期回復／

ジャマなメガネやコンタクトにサヨナラできる。薬や器具も使わない、画期的なトレーニング法で近・乱・遠視に老眼が短期間にミルミル回復／効果テキメン／

とじこみハガキを今すぐポストへ／
無料 案内書プレゼント

日本通信教育連合会
●お急ぎの方はお電話かFAX（無料）でどうぞ／
☎03-3288-3333 受付/朝9時〜夜9時/年中無休
FAX 0120-386-889 受付/24時間 年中無休

〒102-8726

属する右記の各団体より、1週間前後でお届けします。また、当会はしつこい勧誘やセール

所属団体
- 日本ヘルスアカデミー
- 日本能力科学アカデミー
- 日本進学指導センター
- 日本視力回復協会
- 日本カルチャー協会
- 日本芸術アカデミー

"THE BEST 25" OF COURSE FOR YOU

"THE BEST 25"

最強の新ヒーローはキミだ！

Check 3

一撃必殺／キミを最強・無敵のオトコに変える!!

神仙道気功武闘術



完全勝利をモノにしろ！キミの不敗神話が激始動。

相手に指一本触れさせずに倒す、「気の遠当て」から、瞬時に相手を倒す「静の武術」まで完全伝授。気を利用するから力のないキミでも大丈夫。不動の精神力だって養なえる。

イジメにサヨナラできた

学校で毎日のようにイジメを受け、自力で解決しようと入会。ある日、奴らをにらみ、僕に振りおろす手を少しひねってやると、その日から奴らは僕と目を合わせなくなりイジメがなくなりました。
中田圭介 東京都(13)

スーパー 護身拳華術



あらゆる武術の長所だけを集大成した究極の護身術。イジメにストーカー、チカンも撃退。

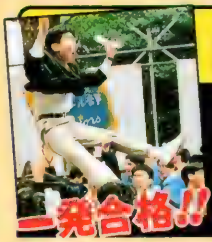
マッスルビューティー

女の子が注目するソフトマッチョな肉体を造り上げ、必殺の関節技も伝授。減量効果も。

合気道

相手の力を利用して反撃するからひ弱でも大丈夫。いじめ・チカン・ストーカー対策に。

左のハガキを今すぐポストへ!!
無料案内書急送！
このチャンスを逃すな!!



スーパー暗記法 超勉強術

志望校にどんな試験も一発合格／学校では絶対教えてくれないラクラクのとっておき秘術／

Check 4

運動能力を飛躍的にUP／ヒーローはキミで決まりだ!!

スポーツ瞬発力

運動に必要なのは瞬発力。身につければスポーツ万能選手／

実戦空手

史上最強の実戦空手で、キミもたくましい男に大変身／

野球

メジャーリーガーを育てた㊙トレ。キミもエースで4番に。

スポーツ両利き

運動能力が2倍にアップ／スポーツ万能選手間違いなし。

Check 5

能力倍増・才能開花／夢を実現してプロデビュー!!

ゲームデザイナー

プロのテクを伝授／



キミの感性を生かしたオリジナル作品が作れる。圧倒的ノウハウを公開。ヒット作一本で億万長者／

声優養成

実践ビデオを見てマネるだけでプロの世界への最短コース／



超能力開発

驚異のパワー炸裂／



監修・指導してくれるのは、超能力界の第一人者・秋山眞人先生。本物のパワーを短期養成する。

ユーモア会話術

マスターすればキミはいつも主役。異性にもモテモテ。人見知りや赤面症も一発解消だ／

歌手養成

一流講師陣による責任指導で歌唱力がグングン上達／オーディション対策もバッチ

現代超忍法

読心術や相手を思い通りにする心操術など、現代"超忍法"のスゴイ㊙技の数々を伝授。

潜在能力開発

無限のパワーで願望達成／脳の97%は眠っている／キミの願いをすべてかなえる。

THESE IS EXCITE NOTHING BUT THINGS

POST CARD

料金受取人払

麹町局承認

338

差出有効期間
平成13年10月
15日まで

切手不要

102-8727

(受取人)

東京都麹町局私書箱第82号
(東京都千代田区九段南3-5-9)

日本通信教育連合会 行

1028727 0

(キリトリ線)



※住所・氏名・年令・電話番号を明記し、全講座のうち第一希望に(1)を、第二希望に(2)の番号を□の中につけてください。(ただし希望講座は2つ以内に限ります)

F204

※住所は町名、番地などできるだけ詳しくご記入ください
(ボールペンで強くハッキリとお書きください)

氏名	フリガナ	年令	才	性別	男・女
住所	□□□-□□□□ ☎ ( )				

(キリトリ線)

スーパー暗記法 超勉強術	□ 潜在能力開発 QT	□ バスケットボール JT
□ 高校受験 AA	★魅力アップでモテモテ	□ スポーツ瞬発力 JR
□ 大学受験 AB	□ 視力回復トレーニング BA	□ ボクシング KK
□ 資格取得 AF	□ 伸長法トレーニング GA	□ 実戦空手 KE
□ 小6進学 AE	□ フェロモン誘発術 FP	□ 野球 KW
□ 小5学力 AD	□ Mr.マリック超魔術 XA	□ 器械体操 HC
□ 小4学力 AC	□ 音痴解消ボイストレーニング XE	□ 卓球 HH
★才能・能力アップ	★お金・金運アップ	□ スポーツ両利き QW
□ ユーモア会話術 RC	□ 宝くじ&ナンバーズ HY	★パワーアップ!!
□ 声優養成 SC	□ ミニロト&ナンバーズ XW	□ 神仙道気功武闘術 HM
□ ゲームデザイナー SH	□ 携帯電話サイドビジネス KT	□ マッスルビューティー HE
□ 歌手養成 TE	□ 公募懸賞攻略法 QK	□ 合気道 KH
□ 超能力開発 QP	★スポーツで人気者	□ スーパー護身拳華術 XM
□ 現代超忍法 HW	□ サッカー JK	



タツノコファイト

の詳しい情報を調べてきました!!



懐かしのタツノコヒーローたちがズラリと登場する本作。今回は原作アニメと最新ゲーム画面の紹介を交えながら、登場キャラが持つ魅力に迫るぞ。

タツノコキャラ総出演FTGの原作に迫る!!

PS FTG	タツノコファイト	夏予定	▶タカラ ▶¥5,800 ▶MC（ブロック数未定）

電光石火 ヴォルター

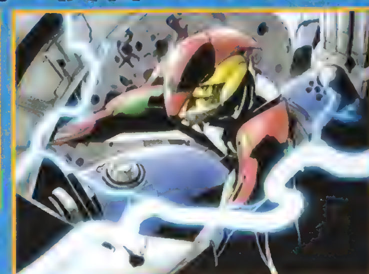
新たなる正義の使者ここに参上!!

電気をモチーフにして生み出された正義の戦士で、このゲームをきっかけにデビューするオリジナルヒーローがヴォルターだ。ゲームに登場する他作品のヒーローたちは、パラレルワールドとして存在するこのヴォルターの世界に新たな敵の侵略を察知、戦いに巻き込まれて行くことになるようだ。なお、この作品からは、主人公ヴォルターと、ヒロイン・ネオンの性能が明らかになっている。



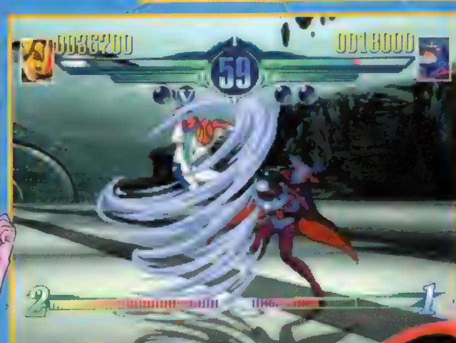
▲このキャラはヒロインのネオン。[illegible]





▲ムービーではヴォルターの[illegible]も見られる。もちろんゲームでも[illegible]

▶ヴォルターの[illegible]





これが初披露キャラネオンだ!!

ヴォルターの相棒となるヒロイン。プラズマのイメージから誕生したキャラで、「プラズマボール」「プラズマリボン」などの技を操る。





豪華な特別版もある!?

『タツノコファイト』には、豪華なオマケがセットになった特別バージョンの発売も計画されているらしいぞ。ただし、オマケの内容はどんなものになるのか、またパッケージが特別バージョンになるのかなども未定とのことだ。ヴォルターのフィギュアや、オリジナルストラップなんかがオマケでついてくることになるのだろうか？　もしや、ヴォルターの変身スーツ（大人用）？　いや、それはそれでちょっと気になる（笑）。うーむ。

新造人間 キャシャーン

鋼の悪魔をこの手で討つ!!

人類抹殺を企むアンドロ軍団を倒すため、自らを新造人間に改造して戦うのがキャシャーンである。[illegible]となった4段階に変形する相棒のロボット犬・フレンダーは、ヒロイン上月ルナとともに参戦。敵方の首領・ブライキングボスも、ゲームに登場するぞ。









原作DATA
'73年10月に「ガッチャマン」に続くハード路線の第2弾として放映開始。一度OVAでリメイクされているが、当時のTVシリーズも、日本コロムビア発売のDVD（Vol.1発売中）で観られる。

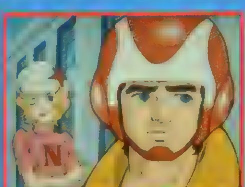
破裏拳 ポリマー

3枚目ヒーローの実力はピカイチ!

当時格闘ブームだったカンフー映画のテイストに、ギャグをミックスして生まれた作品がこれである。主人公は探偵事務所の所員で、普段は3枚目の[illegible]。彼は自ら編み出した拳法・破裏拳流を駆使して悪と戦うのだ。ゲームではポリマーのほかに、ポリマーにあこがれるお金持ちのおてんばお嬢さま・南波テルも登場。反動三段蹴り、真空空手旋風などの技も使えるぞ。









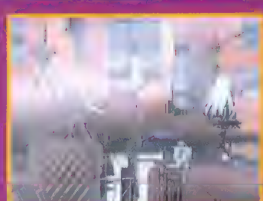


原作DATA
'74年10月に放映開始（全26話）。'96年にはOVA「新破裏拳ポリマー」がリリースされている。余談だが、ポリマーという名前はタツノコプロのある国分寺周辺の立て看板から拝借したものらしい。

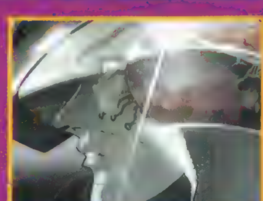
※写真のワクが赤色のものは原作TVアニメの画面です。

ここも見のがすな 収録ムービーは全4パターン！

ゲームに収録される新ムービーは4種類あることが判明したぞ。内容はオープニング・エンディングムービーで、ゲーム自体のものと「ヴォルター」のものがあるのだ。それぞれどんなふうに流れるのかは不明だが、いずれもCGなどを駆使した力作。「ヴォルター」の2つのムービーはそのままTVアニメ放映に使えそうなデキなのだ。



▲参戦するヒーローたちが総出演のムービー。これが『タツノコファイト』のオープニングなのかな？



▲ヴォルターが全面に押し出されたバージョン。ゲームオリジナルながら、タツノコらしいムービーなのだ。



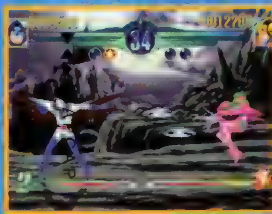
◀ヴォルターの相棒ネオンが出演しているバージョン。曲のテンポもスローでエンディングっぽい。

科学忍者隊ガッチャマン

悪を切り裂く白い翼!!

特殊スーツをまとった5人の若者が、世界征服を企むギャラクターと戦う人気作品。彼らが操る科学忍法や、巨大メカが登場する戦闘シーンは子どもたちを熱狂させた。本作にはケンとジュンのほか、ベルク・カッツェが登場。









原作DATA　タツノコハードSF路線の第1弾となる作品。放映開始は'72年10月で、2年間にわたって好評を博した。現在では日本コロムビア発売のDVD（Vol. 3が発売中）で鑑賞することができる。

宇宙の騎士テッカマン

叫べ！　テックセッター!!

時は21世紀。地球からの移民先惑星を探し求めていた人類の前に、宇宙海賊ワルダスターが襲来。主人公の南城二は巨大ロボ・ペガスに乗り込み、その内部で未完成のシステムを使ってテッカマンとなり、彼らに戦いを挑む。本作にはテッカマンとともに、仲間であった異星人のアンドロー梅田も登場する。テックランサー、テックウィンなどのほかペガスを使った必殺技も使えるぞ。

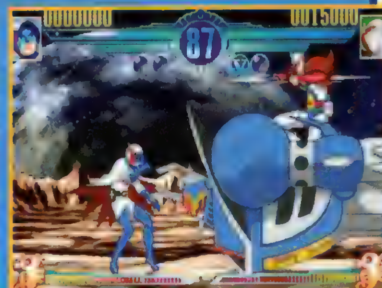




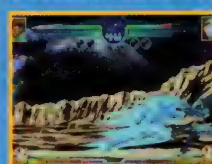
◀主人公の城二は、ペガスの内部でテッカマンに変身する



▼仲間だった2人だが、ゲーム内では対戦させることも可能







原作DATA　'75年7月に放映開始（全26話）。エアーブラシを使った特殊効果や、コンピュータを使った処理など、当時あまり使われていなかった画期的な技術がふんだんに織り込まれ話題を集めた作品である。

「電光石火ヴォルター」のキャラデザイン担当に突撃インタビュー



新ヒーロー「ヴォルター」とその相棒・ネオンのデザインを担当し、さらに旧作品のデザインを今風にリライトしたロベルト氏に、いろんな質問をぶつけてきたぞ。

(株)竜の子プロダクション企画開発室
ロベルト・フェラーリ氏

——オリジナルキャラとなる「ヴォルター」をデザインする際に、どんなことに気をつけましたか？

「一番注意したのは、ほかの作品の世界観からずれないように、という点。タツノコの世界にいてもおかしくないように、またタツノコの世界に合わせるために、このような姿になったんです。ヘルメットは、粘土で立体を作ってから描きました。複雑な曲線をイメージするのは苦労しましたね。でも……正面からは描けないかな。彼がどうやって正面を見るのかはボクにもわからない（笑）。アニメだし、そういうファンタジーな部分があってもいいかなと思います（笑）」

——ロベルトさんにとって、タツノコの世界とはどんなイメージなんですか？

「シンプルなラインとかっこよさという点に、タツノコらしさがあると思います。だから、ヴォルターをデザインするときは、線がごちゃごちゃしていないほうがいいと思いました。配色もカンタンで、わかりやすいキャラクター。あと、ヒーローだから肉体のかっこよさ……肉体美ですね」

——自分のキャラがゲームに登場することに関しては？

「うれしいです。これはスタートだから、すごくうれしい。もし、このゲームでヴォルターに人気が出て、アニメ化される

インタビューこぼれ話①
昔のキャラのリライトも担当されているロベルトさん。仕事中にはこんな苦労も……。「設定がもともとあったから、それを壊さないようにするのは難しかった。たとえば上月ルナ。ああいうデザインだったから、人気があったかもしれない。それを今風の姿形にしてしまえば、ルナの存在感がなくなってしまう。違うキャラクターになってしまうんですね。とりあえずがんばったけど……成功したかどうかはわからないですよね（笑）」

電撃独占企画 2大募集で豪華賞品ゲットだ!!

ソフトの発売を記念して、電撃だけの特別募集企画を実施するぞ。もちろん、入賞者にはタツノコプロ全面協力による豪華賞品をプレゼント。タツノコ作品に対するキミの熱い思いをハガキに込めて送ってくれ!!

募集その1 イラスト&四コマコンテスト

題材は、下記の対象作品のキャラなら何でもOK。作品の審査はキャラデザイン担当のロベルト氏も協力。優秀作品にはそれぞれ右記の豪華賞品をプレゼントするぞ。選に漏れた作品も本誌に掲載！。





サイン入りポスターをゲットだ!!

豪華色紙もプレゼント!

ストラップもあげちゃうぞ！

対象作品
- 「電光石火ヴォルター」
- 「新造人間キャシャーン」
- 「破裏拳ポリマー」
- 「科学忍者隊ガッチャマン」
- 「宇宙の騎士テッカマン」

プレゼント目録

ロベルト・フェラーリ賞
- DVDソフト(4本)
＋
- 『タツノコファイト』ソフト
＋
- ロベルト氏サイン入りポスター
＋
- ロベルト氏サイン色紙

編集部特別賞
- 『タツノコファイト』ソフト＋ロベルト氏サイン色紙＋ポリタンストラップ―2名
- ポリタンストラップ＋サイン入りポスター―4名

豆知識 昔の作品を知りたい人は…

「ガッチャマン」と「キャシャーン」のTVシリーズは、現在DVDが続々とリリース中。ちなみに、ロベルト・フェラーリ賞のDVDソフトは「ガッチャマン」1～2巻と、「キャシャーン」1巻&OVA版だ。（日本コロムビアより各巻¥2,980で発売中）



募集その2 「ヴォルター」2Pキャラ カラーリング投票

じつは、ヴォルターの2Pキャラのカラーリングが未定なのだ。そこで、下記の3パターンからよいと思うものを1つ選び、ハガキに書いて送ってほしい。採用決定となったものに応募してくれた人のなかから抽選で賞品をプレゼント。簡単に参加できるのでどんどん送ろう！

プレゼント目録

- 『タツノコファイト』ソフト＋ポスター2名
- ポスター3名







～応募方法～

カラーリング投票は、A～Cの記号から1つ選んでハガキに書いて送るだけだ。イラスト&四コマコンテストは、ハガキまたはハガキサイズの紙にカラーでイラストを描いて送ってほしい（封筒に入れて送ったほうが、配送途中に汚れないのでオススメ）。1人で何点応募してもOK（むしろ大歓迎）だぞ。なお、どちらの部門でも、住所・氏名（ペンネームの場合も、本名明記のこと）・年齢・電話番号の記入を絶対にお忘れなく！

切しめ 7月21日（消印有効）　**発表** 電撃PS153号（8月25日発売）

あて先
〒101-8305
メディアワークス　電撃PS編集部
『タツノコファイト』
「募集その1」係、「募集その2」係

ことになったら、もっとうれしいんですけどね（笑）」
――ゲーム内に登場するキャラで、一番好きなのは誰ですか？



▶バイザーの形からすると、前は見えないかも（笑）。

「ポリマーですね。ずっと前から好きだった。作品はテンポが速く、ヒーローものなのにギャグもある。そういった世界観が好きでした。ほかには、ヴォルターの相棒のネオンが気に入ってますね」
――普段ゲームってやられますか？
「時間がないのであんまり……（笑）。でも、ゲームセンターにはけっこう行きます。ジャンルは格闘とかガンシューティングものとか、ストレスが発散できるものがいいですね。TVゲームのほうは、時間がないのであんまり……。『タツノコファイト』が出たら、チャレンジしてみたいと思ってます（笑）」
――日本のアニメで初めて見た作品はなんですか？
「最初は「UFOロボ　グレンダイザー」ですね。イタリア人には人気がありましたよ。でも、「鋼鉄ジーグ」のほうがもっと好き（笑）。絵柄が好きなんですよね」
――では、ロボットもののデザインもやってみたいと考えてらっしゃいます？
「う～ん（笑）。でも、最近のロボットもののデザインはちょっと苦手かな。ごちゃごちゃしてるし。ボクはシンプルなラインで、動かしやすいデザインが好きですから。だから、そういった意味では昔のアニメのほうが今の作品よりも好きですね。最近の作品では「ジャイアント・ロボ」（OVA版）が、ボクの描くロボットデザインのイメージに近いですね」
――いつも見ているアニメ作品、最近お気に入りの作品はなんですか？
「マニアのように、なんでもかんでも見たりはしないけど、知っている作画監督、好きな絵描きさんの作品はチェックしてますよ。お気に入りは……OVAの「新破裏拳ポリマー」かな。ボクも原画で少し関わっているし（笑）」
――これからやってみたい作品は？
「ギャグもやってみたいし、新ヒーローも描きたいし、いろんなものをやってみたいですね。あと、怖い話も好きですから、ホラーものもやってみたいんですけどね……無理かな（笑）」

インタビューこぼれ話②

ロベルトさんは自分のキャラクターがドット絵になることには抵抗はなかったらしい。「CGにはもともと興味があります。特に3DのCGに関しては、ゲームよりも挑戦してますよ。もっともっと3Dのキャラを作りたいと思っているくらいです。ソフトがもっとうまく使えるようになったら、タツノコの人も作らせてくれると思うんですけど（笑）。もともと立体の物が好きで、じつは絵を描くよりも先に造形をやってたんですよ」

FUTURE MEDIA CREATORS YUKE'S

ユークスプレゼンツ!!





PS SPG	エキサイティングプロレス
8/3 (予)	▶ユークス
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック) MT(4人同時プレイ可)	

大興奮のチャンネルを忠実に再現!

エキサイティングプロレス

エンターテインメントプロレスの最高峰、WWFをモチーフにした驚愕のプロレスゲーム。今回は新たに判明したゲームモードと試合形式を大公開!

アメリカのプロレス団体・WWFをモチーフにした『エキサイティングプロレス』。今回、新たに判明した試合形式とゲームモードは全部で4つ。そのどれもが、プレイヤーを驚かせる奇想天外なものばかりだぞ。中でも、「CREATE A P.P.V.」は新鮮さにあふれている。このモードでは、キミが1回の番組、つまり試合を組んで、どれだけ視聴率を稼げるかを判定するのだ。実際のWWFでは、P.P.V.（有料放送）が驚異的な視聴率を誇っている。さて、キミの組む試合はどうかな!? 以下で、その詳細に迫っていくぞ。

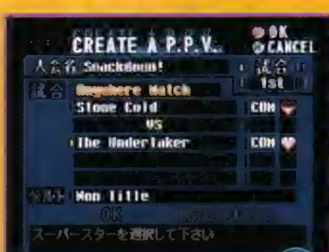


◀斬新なモードを多数収録。スーパースターたちの熱闘を、さらに熱く盛り上げてくれるぞ!!

CREATE A P.P.V. クリエイト ア ペイパービュー

キミがコミッショナーになれる!! 名試合をプロデュースして高視聴率を稼げ!!

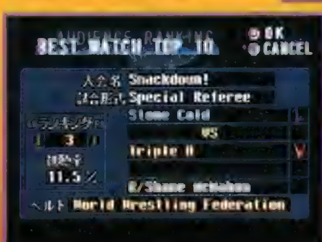
プレイヤーがコミッショナーとなり、全6試合をプロデュースするモード。試合形式は、すべての形式の中から選択が可能だ。もちろんベルトをかけたタイトルマッチも行えるぞ。何試合目に、どんなルールで、どのスーパースターが登場するか、で視聴率が変化するぞ!



◀試合の組み合わせやルールのほかに大会名も決められる。選手の調子もハートで表示される。



▲いかにして、観客をヒートさせる試合展開を作り出すか!? 気分はすっかりエンタテイナー!!



◀視聴率の高かったカードと大会のベスト10が保存される。参考にしよう。



気になる視聴率は…!?

◀試合が終わると、いよいよその試合の視聴率が表示されるぞ。

まだまだあるぞ!!

「WWF」ならではの試合形式も収録!!

リングの上で3カウントを取れば決着がつくばかりがプロレスではない。WWFでは、常に観客がよりエキサイトするルールを開発している。もちろんこのゲームでも再現されているので、その中から3つを紹介するぞ。



▲どの試合形式も、実在するものを忠実に再現したものばかり。

CAGE MATCH ケージマッチ　誰よりも早くリングから脱出しろ!

リングの周りが金網で囲まれた状態で行われ、一番最初に金網の外へ出た者が勝者となる。というわけで、金網を登るライバルをゆすって落としたり、逆にダウンさせてそのスキに登ったりと、一風変わった駆け引きが続出するぞ。



▲金網最上段からデンジャラスなダイビングエルボードロップを敢行！　確実に相手をダウンさせておこう。



◀金網を登られたら、金網に打撃を加えてゆすろう。激しくゆすれば、登っているライバルを落とせるぞ。

I QUIT アイクイット　相手に「まいった」と言わせるのだ!!

試合中は通常のプロレスルールで行われるが、決着のつけ方が独特！　相手にマイクをつきつけ、「I　QUIT（まいりました）」と言わせたほうが勝ちになる。最も屈辱的な試合形式なのだ！



▲マイクがなければ試合を終わらせることができない。マイクをめぐる駆け引きがまた、非常に熱い!!

I QUIT…。



◀ライバルを組み伏せて、屈辱的なひと言「I　QUIT」を言わせてやるのだ!!

ANYWHERE FALL エニウェアフォール　スーパースターたちの戦いは場所を選ばない！どこでもフォールできる破天荒なモード!!

四角いリングの上だけではなく、会場の中ならばどこで戦ってもよいうえに、落ちているすべてのものを凶器として使用することが許されている過激な試合形式。戦いの場も駐車場やボイラー室などさまざまだ。相手を壁などにぶつけることで、凶器が出現することもあるぞ。リングの上を飛び出してエキサイトする、スーパースターたちの過激な戦いは、もはや誰にも止められない!!



▶場所の移動は、相手をハンマースローすることで可能になる。

▶調理場での熱い戦い。ガスコンロにライバルをたたきつけると、一瞬炎が！　文字どおり、熱い戦いとなる。



▼隠されている凶器もさまざま。消火器やギター、ジュースの缶など、ルール同様凶器もなんでもアリ！　凶器攻撃で相手をひるませよう！



あらゆるモノが凶器に変わる!!



驚愕の試合形式の数々!!

電撃NEWS STATION ニュースステーション

SPECIAL SCEのPlayStationファミリー新戦略が明らかに!!

URL http://www.scei.co.jp/ http://www.jp.playstation.com/

「PlayStation Meeting 2000」で新製品発表！

新聞・TV等の報道で、すでにご存じの読者も多いだろうが、PSファミリーの新製品が2つ登場することになったぞ。これらの新製品「PlayStation 2専用大容量HDDユニット」と「PS one」（詳しくは下の囲み記事参照）が発表されたのは、6月8日、都内のホテルで開催されたSCEの発表会「PlayStation Meeting 2000」でのこと。しかも、これらの新製品は、今後のPSファミリーの戦略を象徴する重要な意味を持つのだ。今回は、発表会の内容をもとに今後のPSファミリーの可能性を分析していこう！



▲PS 2の国内累計出荷台数が、5月24日時点で200万台を突破したことも発表された。これはPS発売時の4倍にあたる速さだ。

▼会場に展示されたPS one。並べて置かれたPSと比べると、そのコンパクトさがよくわかるはず。カラーもPSに比べてかなり白い。



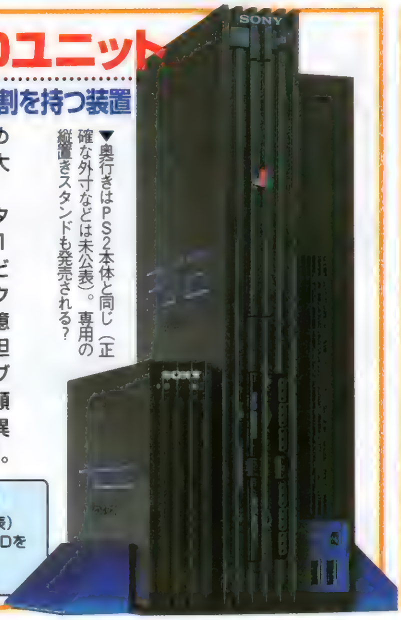


▲PS 2用HDDを手にするSCE・久夛良木健社長。左手に掲げているいるのは、接続用の高速インターフェイス（イーサカード）だ。

プレイステーション2専用大容量 HDDユニット

「通信」と「記憶」、2つの役割を持つ装置

ネットワークへ接続するための高速インターフェイスと、大容量HDDで構成されていて、PS2本体のPCカードインターフェイスに接続する。これ1台で①CATVやDSL(注1)などブロードバンド・ネットワークへの接続、②PS2の外部記憶装置……という2つの役割を担うわけだ。内装されるドライブ部分を交換することで、数種類の容量に対応できる（容量の異なるドライブは将来発売予定）。



▼奥行きはPS2本体と同じ（正確な外寸などは未公表）。専用の縦置きスタンドも発売される？

DATA

- ■今冬発売予定 ■価格未定（今秋発表）
- ■容量／未定（内装された3.5インチHDDを交換することで変更可能）
- ■接続／PCカードインターフェイス

PS one ピーエスワン

持ち運びもカンタン！かわいいPS登場!!

性能は同じだが、サイズが1／3になり、デザインも一新された新型PS。来春発売予定の液晶モニターを取り付ければ、携帯性・省スペース性がさらにアップする。また、今秋発売予定の携帯電話接続ケーブルを使えば、通信プラットフォームとしても利用可能。電源の問題が解消され

DATA

- ■7月7日 ■¥15,000
- ■同梱物／デュアルショック、AVケーブル、ACアダプター（各1個）



◀外形寸法は、幅193×高さ38×奥行き144。重量は約550gだ。写真の液晶モニターと携帯電話、携帯電話との接続ケーブルは別売り。

PlayStation Award 2000 Report プレイステーションアワード授賞式レポート

発表会に引き続き、'99年度のPSのヒットタイトルを表彰する「PlayStation Award 2000」が行われた。今年で6回目を迎えるこの会では、例年通り、累計出荷数100万本以上のソフトにプラチナプライズ、50万本以上のソフトにゴールドプライズが贈られた。また、今年から、ユーザー投票によるユーザー大賞&部門賞も新設されたほか、今年のみ特別に、30万本以上を出荷されたPS 2タイトルへスペシャルプライズも贈られている。

▼『ダンスダンスレボリューション』は、なんとシリーズ2作が、同時にプラチナプライズを受賞！





▲ユーザー大賞では、『リッジV』が4部門で受賞。招待されたユーザー代表から記念の盾が贈られた。

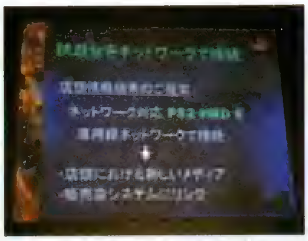


▲プレゼンテイターを務めた久夛良木氏は、「コンピュータ・エンタテインメントを、さらに活気ある産業に」と挨拶。

注1：DSL……Digital Subscriber Lineの略。既存の電話回線（金属ケーブル）を利用した高速デジタル回線のこと。

ネットワークで販売店も変わる！ SCEが提唱する新しい"ゲームライフ"のスタイル

前ページで紹介した２つの製品をみてもわかるように、今後のＰＳファミリーにとって大きな目標となるのは、ネットワーク対応の推進だ。しかもその対象には、ユーザーばかりではなく、販売店も含まれている。今回の発表会では、販売店向けの新たな什器のシステムユニットも発表された。組み合わせによってさまざまな形に変化するユニットの中には、ＰＳ２の試遊台を設置することも可能で、これをブロードバンド・ネットワークに接続すればさまざまな試みが実現するのだ。これらネットワークの可能性を以下で詳しく紹介していこう。





▲▶ＰＳ２を使ったブロードバンド・ネットワークによって、販売店も変わる。右は店舗のイメージイラストだ。

ブロードバンド・ネットワークで可能になること

高速の通信と大容量の記憶装置の組み合わせは、ゲームの世界をこれまでとは一変させる可能性を持つ。なかでも販売店向けの通信対応サービスは、業界でも初となる画期的なもの。一般ユーザー向けのサービスに先駆けて、秋頃に開始される予定なので、とりあえずはこれを楽しみに待とう。

●販売店

オンラインでデータが受信できるPS２の試遊台があれば、常に最新のソフトをテストプレイできる。しかも、気に入ればそのままボタンを押してソフトを予約、なんてことも可能になるかも。ソフトのデータベースなどにも期待したい。

●ユーザー

たとえば、スポーツゲームの最新データや音楽ゲームの追加データなどの配信は、早い時期に対応できそう。小売店を通さずメディアも不要なため、供給価格も安く抑えられる。将来的にはゲームそのもののダウンロードも可能になる予定。

携帯電話による通信で可能になること

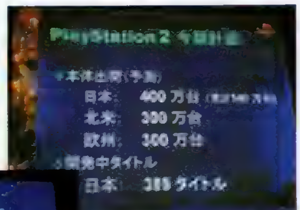
NTTドコモの携帯電話（注２）を接続して通信を行うことができる。データを小さな包（パケット）に分けて送受信するパケット通信（注３）なら利用料金も安い。

●ユーザー

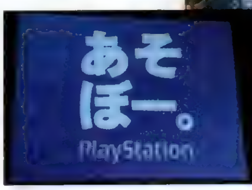
メールの送受信や、比較的軽いデータのダウンロードなどに利用される可能性が高い。「ポストペット」や、通信版「どこでもいっしょ」などのコンテンツが登場すると楽しそうだ。なおケーブルは、現行ＰＳやＰＳ２にも対応しているので、これらの機種でも利用可能。

PSファミリーのさらなる躍進を目指し、まずは夏の「あそぼー。」キャンペーンスタート！

昨年末の「ごほうびに。」や、ＰＳ２発売前のキャンペーン以来、ちょっと落ち着いた感じのあったＳＣＥの広告キャンペーン。しかし今年後半は、再び本格的になりそうだ。発表会では、プロモーション展開に関する発表も行われ、PS oneは「モバイルプラットフォーム」として、ＰＳ２は「爆発する楽しさ」をテーマに、連続したプロモーションを行っていくことが明らかにされている。まずは、７月１日から、夏の「あそぼー。」キャンペーンがスタートするぞ。



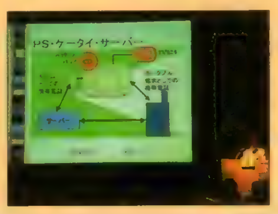
▶今季は、PS２だけで国内400万台の出荷が目標（累計540万台。全世界ではなんと累計出荷台数1500万台に！）。それだけに強力なプロモーション展開も必要になる。



◀この夏のキャンペーンは、このコピーが目印。"夏らしい"内容になるという。７月１日からは、TVや雑誌の広告をお楽しみに。

「21世紀のネットワーク社会はPS、PS2が広げる」

PlayStation Meeting 2000の翌週、6月14日に東京都内で開かれたネットワーク技術展示会で、SCE常務兼開発研究本部長・岡本伸一氏が基調講演の舞台に立った。PS one、PS2+HDDの衝撃的な発表直後だけに、その内容が注目されたが、残念ながら8日の発表内容以上の新情報は明かされなかった。ただ、講演の中ではPS2の開発機上で作られた最新のCGムービーが流れたり（国内初公開）、「ポケットステーション2の企画書を書こうとすると、どうしてもJAVAを搭載した携帯電話みたいになってしまう。いっそ携帯電話すべてを買いかえてもらえるようなものを考えたい」と岡本氏が苦笑する場面があるなど、講演は終始和やかに進んだ。



◀ＰＳと携帯電話の、２つの接続方法について説明する岡本氏。

プレイステーションファミリー 今後のスケジュール

	PlayStation2	PlayStation(PS one)
今夏	7月1日〜「あそぼー。PlayStation」広告展開スタート	
		■7月7日　PS one、¥15,000で発売
今秋	■PS2専用大容量HDDユニット価格発表	
	■10月26日　北米でPS2発売（10月26日）	
	組み替え可能な什器を販売店へ供給開始（販売店でのネットワーク接続もスタート？）	
今冬	■PS2専用大容量HDDユニット発売	
	携帯電話接続ケーブル発売（価格未定）	
来春		■4インチ液晶ディスプレイ発売
今年度末	■累計出荷1500万台（世界）達成？	

受賞タイトル一覧

●ゴールドプライズ●

SIMPLE1500シリーズVol.10 THEビリヤード	TBL	Ｄ３パブリッシャー
DINO CRISIS	AVG	カプコン
聖剣伝説 LEGEND OF MANA	A·RPG	スクウェア
実況パワフルプロ野球'99開幕版	SPG	コナミ
どこでもいっしょ	ETC	SCE
SDガンダム GGENERATION－0	S·RPG	バンダイ
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	SPG	コナミ
ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	RPG	チュンソフト／エニックス
ダービースタリオン99	SLG	アスキー
クロノ・クロス	RPG	スクウェア
遊戯王真デュエルモンスターズ 封印されし記憶	ETC	コナミ
桃太郎電鉄Ｖ	TBL	ハドソン
クラッシュ・バンディクーレーシング	RCG	SCE
ヴァルキリープロファイル	RPG	エニックス
ビートマニア APPEND 3rd MIX	ETC	コナミ
機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	SLG	バンダイ

●ゴールドプライズ（プレイステーション2）●

リッジレーサーＶ	RCG	ナムコ

●スペシャルプライズ（プレイステーション2）●

決戦	SLG	コーエー
鉄拳タッグトーナメント	FTG	ナムコ
DEAD OR ALIVE 2	FTG	テクモ

●ユーザー大賞●

＜大賞＞リッジレーサーＶ	RCG	ナムコ
＜グラフィック賞＞リッジレーサーＶ	RCG	ナムコ
＜サウンド賞＞リッジレーサーＶ	RCG	ナムコ
＜シナリオ賞＞ヴァルキリープロファイル	RPG	エニックス
＜キャラクター賞＞井上トロ（どこでもいっしょ）	ETC	SCE
＜プログラム賞＞リッジレーサーＶ	RCG	ナムコ

●プラチナプライズ●

ダンスダンスレボリューション	ETC	コナミ
ダンスダンスレボリューション 2ND REMIX	ETC	コナミ
みんなのGOLF 2	SPG	SCE
バイオハザード３　LASTESCAPE	A・AVG	カプコン
ビートマニア	ETC	コナミ
グランツーリスモ２	RCG	SCE

注２：今年３月にNTTドコモがプレイステーション・ドットコム・ジャパン株式会社に出資した際、その目的として「プレイステーションとｉモードを連携させた新たなサービスの実現に向けた協力関係の構築」を掲げている。しかし、今回の発表会では、ｉモードとの接続に関して具体的な内容は発表されていない。注３：パケット通信……送受信したデータ量に対して加算される課金システムで、通話時間に加算される通常通話料金よりかなり安く設定されている。ｉモードのメールなどデータ送受信などで採用されている。

今号の目玉！

カプコンが重大発表！『バイオ』もネットゲームに!!

First Topic▶カプコン2000 ビジネス戦略発表会

URL http://www.capcom.co.jp/（カプコン）



全ハードのユーザーがネットでつながってカプコンのゲームを一緒に楽しむ……それがカプコンの目指す"夢"です

◀岡本氏からは、さまざまな注目発言が！　「『バイオ』シリーズの最新作は、2000年度（01年3月まで）の発売を目指します」とも。

去る6月6日、カプコンは都内のホテルにて、2000年度以降のビジネス戦略についての発表会を開催した。大きな関心を集めたのは、岡本氏による『バイオハザード』シリーズのネットワークへの対応化宣言!!　詳しくは未定だが、『バイオ』がネットワークゲームになると……と想像するだけで大いに期待はふくらむ！　さらに、マルチプラットホーム戦略の強化や、ネットワークビジネスの拡大（下を参照）も同時に発表された。今後もカプコンからは目が離せない！

【注目の2大タイトルも出展！！】



▲ボタンの押し方（強弱）で斬り方が変化！　「斬ったときの手ごたえを、もっと突き詰めますよ」と稲船敬二氏（右）。

▼9月13日発売（予定）と発表された『DINO2』。システムも一新され、プロデューサーの三上真司氏（左）も納得のデキ？



2つの戦略!! 新たに発表された

戦略1 "全ハードでのソフト同時発売"で異機種同士でのネット対戦も視野に！

あらゆるハードでソフトを発売するという、カプコンが貫いてきたマルチプラットホーム体制をさらに強化！　今後はできるかぎり、1つのタイトルをすべてのハードで同時開発＆同時発売していくという。ハードにはドルフィンやXボックスなどの新機種も含まれ、同時発売の開始時期はこれからの発売を待ってになるとのこと。この戦略は、将来的な"別のハード同士でのネット対戦"などを視野に入れたもの。ハード間の垣根も、これでなくなるかも？



全カプコンタイトルがプレイ可能に!?

▲ハードが違うから、あのソフトはプレイできない…なんてこともなくなる？（写真はN64版『バイオハザード0』）

戦略2 ネットワークビジネスもさらに拡大＆大展開！

上記のとおりカプコンは、次期『バイオ』シリーズをネットワーク対応にすると発表。同時にほかのタイトルについても、ネット対応化を進めていることを明らかにした。また、アーケード等で人気の「蒼メロコレクション」と、新端末機「AZ-NAVI(エイジナビ)」の設置台数拡大もはかっていく。とくにAZ-NAVIは、街で気軽にさまざまな情報を送受信することが可能な、街角サーバーともいえる画期的なもの。これらのネット事業も、今後大々的に展開される。



▲DCで好評のマッチングサービス（ネット対戦）が、PSでも!?（写真はDC版『CAPCOM VS.SNK』）。

未発売のPS＆PS2タイトルは、なんと19作品もある!!

カプコンのPS&PS2の開発中タイトルは、未発表のものを含め、計19作品もあることが明らかに！　今後の情報公開に期待しよう。また、Win版『ディアブロII』の発売（日本語マニュアル付きが7月予定。日本語版は9月予定）や、オリジナルのPC用ネットRPG『レインガルド』のサービス開始（10月予定）など、PS以外でも注目のタイトル発表があった。

画集 GOODS

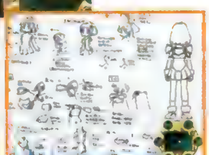
「ぷよ」好きにうれしい2本!

URL http://www.compile.co.jp/（コンパイル）



画集！

秘蔵のイラストやCG、ムービーなどを多数収録。さらにお気に入りの画像を選んで、スクリーンセイバーにできるおまけ機能も付いているのだ!!



設定集！

レアな画像や設定資料、ボイスなどを完全収録!!

『ぷよぷよ』ファン必見のデジタル画集＆設定資料集が、コンパイルから2本同時に発売されたぞ。PS版も大人気のシリーズ第4弾『ぷよぷよ～ん』の秘蔵イラストやプレミア画像の数々が、この2枚のCD-ROMに収録されているのだ。さっそく両方ゲットして、より深く『ぷよぷよ～ん』の世界を楽しもう!!

「ぷよぷよ～ん画集～COMPILE GALLARY2～」
「ぷよぷよ～ん設定資料集～COMPILE GALLARY2+～」

▶発売中　▶各¥3,800(税別)　▶コンパイル
※Windows95/98、Macintosh（Mac OS 7.5.5以降）両対応

アーケードTOPIC

誰でもその場でCDデビュー！

URL http://www.jaa.ne.jp/（JAA）

ここで歌うのだ！



▲この筐体は、全国のアミューズメント施設や、カラオケ店に登場する予定。発売はジャパンアミューズメントエージェンシー。

自分の歌声をその場でCDにして、オリジナルジャケットまで作れる、画期的なアミューズメントマシン「レコスタ」が、7月下旬に登場する。好きな曲を歌ってCDを作る「MY CD モード」に加えて、「オーディションモード」を搭載。このモードを使ったイベントも計画されているので要チェックだぞ（詳しくはホームページに）!!

発表会にはつんくも！！

▶5月30日に、都内のホテルで行われた発表会。第1回オーディションの音楽プロデューサー・つんく氏も駆けつけた。



ちょっと気になる話題を一挙掲載

Catch Up Station

今回も注目のイベントやオススメの最新グッズ、耳寄りな情報などをまとめて大紹介!!

■小林智美先生の原画展開催!!

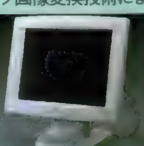
『サガ フロンティア』シリーズなどのイラストで知られる、小林智美先生の作品展「小林智美 原画展」が、6月29日～7月2日に新宿ルミネ27階「ルミネホールACT」で開催されるぞ。100点もの美しい原画の展示や、初の版画作品の展示・販売が行われる予定。オリジナルのアートグッズも売っているので、ぜひ足を運んでみよう。入場料金は一般¥600・学生¥300（税込・小学生以下無料）。

■『ハピサル』のイベント情報！

PSソフトや深夜ドラマで展開している『ハッピィサルベージ』のイベント開催が決定！　日時は7月29日（9：00～）で、場所は東京・飯田橋の「ツインスター」。当日はドラマ『ハピサル』に出演した、中島礼香さんや伊藤絵理香さんなどの美少女アイドルと、PS『ハピサル』でテーマソングを歌うChiffonsがゲストで登場！　参加希望者は事務局03-5226-9909までお問い合わせを!!

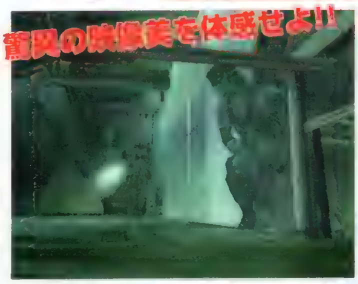
■PS2に最適な液晶モニター

鳥取三洋電機（0120-34-3113）から、大型の液晶モニター「LMU-TF150C4J」（¥98,000・税別）が新発売されたぞ。独自のプログレッシブ画像変換技術によって、PS2の迫力の映像を15インチの大画面で楽しめるのだ。パソコンにも接続可能になっているぞ。



DVD TOPIC 『メタルギアソリッド2』を発売前に"観る"

URL http://www.tsutaya.co.jp/（TSUTAYA）



2001年に発売される予定のコナミの3D・ACT『メタルギアソリッド2 SONS OF LIBERTY』。この作品の予告映像を収録したDVDソフト「METAL GEAR SOLID 2 -THE TRAILER」が、7月10日～9月10日の間、全国のTSUTAYAチェーン店（DVD取り扱い店のみ）でレンタルされるぞ。この映像は米国のE3で初公開され、大絶賛を受けたもの。このDVDで『メタルギアソリッド2』の魅力を体験しよう!! 本作には、E3での公開風景も収録されているぞ！



▶E3の会場を興奮の渦に巻き込んだ迫力の映像を、DVDに完全収録。もちろんPS2で鑑賞できるぞ!!

購入も可能!!

コナミのネット通販サイト「コナミスタイルドットコム」[http://www.konamistyle.com/]では、このDVDを期間限定で購入できるぞ。販売価格は¥1,500（税別・送料込み）で、現在好評予約受付中。詳しくは同サイトまで。

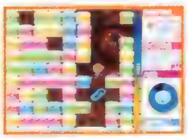
メタルギアソリッド2 サンズ オブ リバティ

映画を意識した独特の演出と、ハイクオリティの映像で、全世界から絶賛されたコナミの3D・ACTの第2弾。小島秀夫監督の総指揮のもと、2001年の発売に向けて鋭意制作中なのだ!!

トピック TOPIC イベント、CM…ナムコの3大最新情報！

URL http://www.namco.co.jp/（ナムコ）

『ミスタードリラー日本一』はキミかも！？



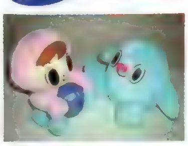
6月29日にナムコから、PS・DC・GBの3機種で同時発売される、期待のACT『ミスタードリラー』。このゲームの大会「ミスタードリラー 渋谷でドリ王決定戦」が、7月1日の12:00～16:30（エントリー受付12:00～13:00）に、東京・渋谷の「INTI渋谷」で開催されるぞ。料金は無料で、誰でも参加することができる!! さらに上位入賞者には、PS2本体やナムコグッズなどの超豪華な賞品が贈られる予定なのだ。今からアーケード（稼働中）で鍛えて、ぜひ挑戦してみよう!!

会場はココ!!



東京・渋谷の都市型アミューズメント施設「INTI 渋谷」(渋谷区宇田川町31-2)。最寄り駅はJR、および地下鉄の渋谷駅。

さらに ススムくん＋地底人ぬいぐるみが当たる



▲歌って踊れるゆかいなぬいぐるみセット。絶対ゲットだ!!

クイズに答えて応募すると、抽選で100名様に主人公ホリ・ススムと地底人のぬいぐるみセットが当たるキャンペーンも実施中。ハガキに住所・氏名・年齢・性別・メールアドレス(所有者のみ)と、〝ホリ・〇〇〇〟の〇に入る3文字を明記して、欄外のあて先まで応募しよう（※1）。しめ切りは7月31日（消印有効）。

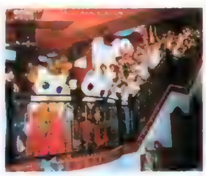
『リッジV』の深水藍カーナビのCMに!



▲週刊誌や車専門雑誌などの雑誌広告に登場。実写さながらのリアルなCG画像に注目!!

ナムコのRCG『リッジレーサーV』でおなじみの深水藍。彼女が、トヨタの「トヨタ純正DVDカーナビゲーションシステム2000年モデル」の広告宣伝キャラクターに起用されたぞ。ファンは要チェック!!

「ナンジャタウン」が4周年イベントを！



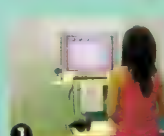
東京・池袋のサンシャインシティにある日本最大のビル内テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」。ここではオープン4周年の記念キャンペーン「ナンジャ・バースディウイーク2000」を、7月1日～9日に開催する予定だ。期間中は特別割引（4人で来場するとパスポート4割引）やオールナイト営業（8日）など、盛りだくさんのイベントが企画されているぞ。詳しくは同店舗（TEL:03-5950-0765）まで。

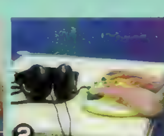
■『プリズム～』の声優募集中!!

ブロッコリーでは12月24日発売予定の純愛ビジュアルノベル『プリズムパレット』（Win95／98／2000対応）のヒロイン・桜木弥生役の声優を一般から募集中。応募資格は12歳以上の女性（18歳未満は保護者の同意者が必要）。希望者は履歴書（身長を記入）、写真2点（顔写真・全身写真各1点）、自己PR文の3点を封筒に入れて、欄外（※2）のあて先まで応募しよう。しめ切りは7月3日（消印有効）。

■潜入ルポ!? タカラの「おもちゃ」はけっこうあなどれないかも

先日、都内某所で開かれたタカラの新作玩具展示会に潜入！ そこで見かけた注目のグッズをピックアップしてみよう。まずは、リズムゲームが楽しめる「ポピラ」（写真①、②）。操作するボタンは4つと非常に少ない。しかしこれが意外に手強い。画面上部から落ちてくるボールを音楽に合わせて打ち返すのだが、きちんと打たないとボールがすぐに戻ってきてしまい、パニック必至なのだ。次に「アクアロイド」（写真③）。ロボットペットの一種だが、水中で動くのはこれだけだ。ほかにも「スティックショット」（写真④）など、簡単に「おもちゃ」とは片付けられないようなアイデア満載のグッズが数多く展示されていたぞ。DPSでは、今後もこれらのグッズをフォローしていく予定。お楽しみに。


❶


❷


❸


❹

news ゲーム業界のHOTな話題をチェック!! 電撃ニュースステーション

※1「ミスタードリラー発売記念クイズキャンペーン」のあて先：〒100-8779東京都中央郵便局留「ミスタドリラークイズキャンペーン」係。1人1通限り有効。発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。クイズのヒント：〝ホリ・①②③〟（プレイ①テーション、ドリームキャ②ト、ゲー③ボーイ）。
※2「ブロッコリー声優オーディション」の応募先：〒177-0033 東京都練馬区高野台2-14-1「ブロッコリー声優オーディション」係。詳しくはブロッコリー（TEL:03-5372-6210）または同社のHP［http://www.broccoli.co.jp/］まで。

電撃MONO STATION モノ・ステーション

DPSがオススメするグッズやおもちゃを紹介するこのコーナー。今回は『どこいつ』のイベント情報と、ついに日本に上陸する「ウブラブ」の魅力に迫るぞ!!

HAPPY! 1st ANNIVERSARY!!!

どこでもいっしょで1周年 有楽町へ行こう!!





PSアワードでも表彰(詳しくはP.202)され、いまだ人気健在のSCEのお話ゲーム『どこでもいっしょ』。発売1周年を記念して、東京の有楽町阪急で"お誕生会"が開催されることになったぞ。ファン必見の展示物から、限定グッズの販売まで、見どころ満載のイベントを徹底チェックだ!!

SCE NEW GOODS

有楽町阪急で行われる『どこいつ』"お誕生会"の情報をキャッチ!



トロの1才の誕生日をみんなでお祝いしよう!!

発売1周年イベント「どこでもいっしょお誕生会～いちねんのあゆみ～」は、6月28日～7月18日に有楽町阪急百貨店で開催されるぞ。ファンはもちろんだが、あまり『どこいつ』を知らない人にもオススメなので、みんなで遊びに行ってみよう!!

気になる内容は？

会場では5人のポケピの紹介と展示に加え、ミニチュアハウスの公開や『どこいつ』ヒストリーの紹介など、とにかく見どころが満載!! さらに会場限定グッズや先行販売グッズなども手に入るぞ!!

インフォメーション&会場アクセス



どこでもいっしょお誕生会 ～いちねんのあゆみ～

会期：6月28日(水)～7月18日(火)
10時30分～20時(最終日のみ16時)
場所：有楽町阪急百貨店8階ギャラリー
※JR有楽町駅より徒歩1分
※営団地下鉄有楽町線・有楽町駅より徒歩1分

●入場無料

お問い合わせ：SCEインフォメーションセンター(TEL:03-3475-7444)

会場で販売されるグッズの中味をチェック!!

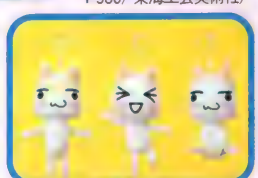
関連グッズも大人気の『どこいつ』。このイベントでも会場内の特設コーナーで、人気グッズの数々が販売される予定なのだ。なかでも特に注目したいのは、夏の新商品の先行販売。写真で紹介している2点以外にも、下の一覧の商品が先行販売されるので、チェックしておこう。また、会場限定のオリジナルグッズも販売される予定だぞ!!



こねこトロ マスコット付きマグ

◀大人気のマスコット付きマグの最新作(2種類)。取っ手にこねこトロのマスコットが付いているので、どこでもいっしょにお茶が楽しめるぞ。(各￥980/東海工芸美術社)

香りのマスコット



▶気持ちが落ち着く香りをぬいぐるみに封じ込めた、香り付きマスコット(3種類)。車や部屋に取り付けて、キュートな香りを楽しもう!!(各￥780/プレジデントジャパン)

先行販売商品一覧

商品名	価格	メーカー名
おすわりこねこトロ	￥800	SCE
ピンバッジ 2	￥480	ツクダ・オリジナル
ポケットファイル	￥200	ドリームズ・カム・トゥルー
デスクマグネット	￥480	ドリームズ・カム・トゥルー
メモホルダー	￥480	ドリームズ・カム・トゥルー
プチタオル(5種)	各￥350	丸眞
ハンドタオル	￥400	丸眞
フェイスタオル	￥700	丸眞
バスタオル	￥1,500	丸眞
おまんじゅうもいっしょ	￥600	bitTOUR's

注意! ATTENTION

商品の価格はすべて税別表記です。先行販売につき、商品の数には限りがありますので、あらかじめご了承ください。また、商品内容は予告なく変更される場合があります。

@SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE

 モデル：桜井萌 撮影：牧田優一

"たまごをうんじゃうゆかいなペット"

全世界で人気！ウブラブがこの夏日本に登場!!



TAKARA NEW GOODS

アメリカでの発売以来、世界中で大ブーム!! 28カ国で発売が決定しているコミュニケーショントイ「ウブラブ」が、ついに日本に上陸だ!! 卵を産み、親子で言葉を交わすなど、これまでにない特徴を持つ「ウブラブ」。日本でもブレイク必至の、このおもちゃの魅力を大紹介!!



コミュニケーショントイ「ウブラブ」人気の秘密を大公開!!

アメリカ生まれの「ウブラブ」は、コミュニケーションできるゆかいなペット。ズングリむっくりの愛らしいボディに、クリクリした目が印象的な、この夏一番の注目アイテムだ。全部で5つのセンサーが内蔵されているので、話しかけたり、頭をなでたりすると、うれしそうに応えてくれるぞ。さらに「ウブラブ」には、ほかのおもちゃにない特別な機能が用意されている。しばらく遊んで仲良くなると、おなかの袋からかわいい赤ちゃん「ウブラブベイビー」を生み、親子で遊べるようになるのだ!!



◀ママもベイビーも、さまざまな機能を持っているのだ!!

電撃的にココが「買い」!

「ウブラブベイビー」には、100種類以上のバリエーションが存在する。耳が生えているレアなベイビーや、2体入りの双子などもいるのだ。珍しい赤ちゃんが生まれたら、みんなに自慢できるぞ!!

日本版発売に先がけて——英語版販売に長蛇の列!

今回発売される日本語版に先がけて、英語版「ウブラブ」も販売されている。5月3日には東京で先行販売が行われ、あっという間に2000個が完売。それに続く6月10・11日には、全国58店舗で限定発売第2弾が実施され、ウワサを聞いて駆けつけた親子連れや若者たちで、店頭に長い行列ができたのだ。とにかく大人気の「ウブラブ」。7月27日に発売される日本語版にも問い合わせが殺到しており、今から品薄状態が予想されるぞ!!

これが英語版!!



◀英語を話す点をのぞけば基本的に日本語版と同じ。英語版だけのカラーも存在するので、見つけたらもちろん「買い」。

↑多くのカラーバリエーション
←さまざまな会話 etc……

DATA
ウブラブ（日本語版）
●7月27日 ●¥4,980（税別）
●タカラ

「ウブラブ」の多彩なコミュニケーションに注目!!

ここでは「ウブラブ」が持っている多彩なコミュニケーション機能を中心に、その魅力を紹介するぞ。より詳しい情報が知りたい人は、「ウブラブ」の公式サイト[http://www.ubu-love.com/]にアクセスしてみよう!

注目1 声や音に反応！

「ウブラブ」はタッチセンサー、音センサー、振動センサー、マグネットセンサー、赤外線センサーの5つのセンサーを備えている。そのため、頭や背中をなでたり、話しかけたりすると、喜んだり、言葉を返したりしてくれるぞ。また、花や赤ちゃんを顔に近づけると、花をムシャムシャと食べたり、赤ちゃんに優しくキスしたりするのだ。



▲「ウブラブ」は花が大好物。セットで入っている花を食べさせて遊ぶこともできる。

注目2 仲良くすると「赤ちゃん」が!!

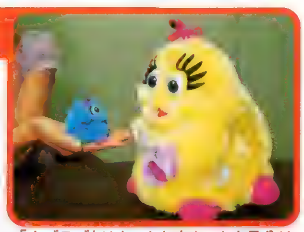
ウブラブの赤ちゃんも要チェックだ。ウブラブとしばらく遊んで仲良くなると、「ヒア・カムズ・ベイビー」（赤ちゃんが生まれるよ!!）の合図とともに、卵に入った「ウブラブベイビー」が誕生するのだ。また、生まれるまで赤ちゃんの姿は確認できない。どんな赤ちゃんが生まれるか？ というドキドキ感が体験できるぞ。



▲家族や友だちとみんなで遊びながら、赤ちゃんが生まれる瞬間を待とう!!

注目3 母子の楽しい会話も!!

ママの顔に近づけて、赤ちゃんの背中を押すと、母子で会話を交わしたり、交互に歌を歌ったりしてくれる。ほかにも多数の機能が存在するので、いろいろ試してみよう。この母子の交流こそ、「ウブラブ」の最大の楽しみ。ちなみに生まれた赤ちゃんを卵に入れて、ママのおなかの袋に戻すと、何度でも誕生の瞬間が体験できるぞ!!。



▲「ウブラブ」はちゃんと赤ちゃんを見分けて、話しかけたりキスしたりしてくれるぞ。

 モデル：桜井萌　撮影：牧田優一

電撃DVD STATION

DVDステーション

梅雨時の定番レジャーといえば、やっぱりレンタルDVDに限る!? そんなわけで今回も、多くの名作&迷作から厳選した作品の最新情報をお届けしましょう!

旬の人気ソフト『スパロボα』にちなんで、こんなBOXはいかが?



5人のガンダムパイロットが帰ってくる

STORY

AC195年、地球圏統一連合による武力制圧に対して、一部のコロニー居住者たちが反乱を決意。連合の軍事組織OZを壊滅させるべく、流星に偽装したガンダム5機と5人の少年が地球へ向けて放たれた……。





▲ガンダム以上に、主人公たちがカッコイイのも「W」の魅力だ。

オペレーション・メテオ発動!!

ガンダムファンはもとより、多くの女性アニメファンの心を射止めた名作が、全5巻のDVDコレクションとしてリリースされるぞ。①は3枚組で1～13話を収録。BOXイラストはOVA「ヴァンパイア」でもおなじみ村瀬修功氏の描き下ろし。特典として大判解説書が封入される。



DATA

新機動戦記ガンダムW DVD COLLECTION①
■6月25日■バンダイビジュアル
■BCBA-0524■¥18,000■312分
DD 4:3

オーラロードが再び開かれる!



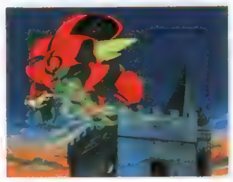
妖精が舞う中世風ファンタジー世界に、生体メカが火花を散らす。「ガンダム」と並び称される富野監督の代表作がDVDでよみがえる! 今回のBOX①は5枚組で1～30話を収録。特典映像としてノンテロップのOP&EDほか、懐かしのプラモデルCFまでも収録しているぞ。

STORY

軍事大国の陰謀によって、異世界に誘われた主人公。彼は異形の生体メカ「オーラバトラー」の乗り手として、異世界の命運をかけた戦いへと巻き込まれていく……。

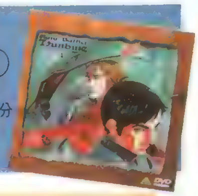


◀ストーリーはもちろん、独特の世界観にもファンは多い。



DATA

聖戦士ダンバイン DVDメモリアルBOX①
■6月25日■バンダイビジュアル
■BCBA-0522■¥36,800■747分
DD 4:3



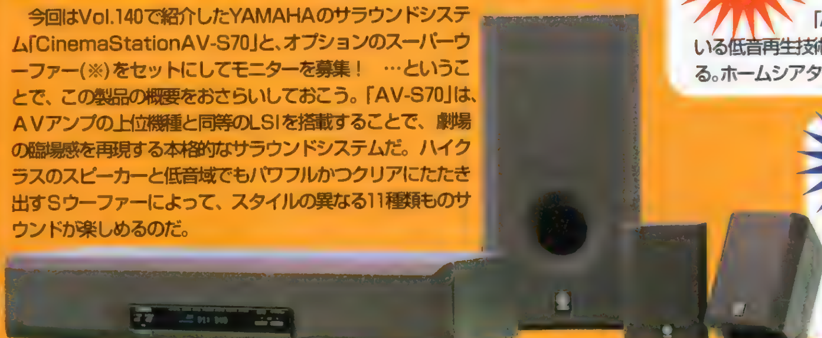
YAMAHAの高品位サラウンドシステムのモニタ募集!

CinemaStationAV-S70

【CinemaStationAV-S70】■YAMAHA(株)■発売中
■¥40,000■音声接続ケーブル・リモコン同梱

劇場のクオリティをお持ち帰り!?

今回はVol.140で紹介したYAMAHAのサラウンドシステム「CinemaStationAV-S70」と、オプションのスーパーウーファー(※)をセットにしてモニターを募集! …ということで、この製品の概要をおさらいしておこう。「AV-S70」は、AVアンプの上位機種と同等のLSIを搭載することで、劇場の臨場感を再現する本格的なサラウンドシステムだ。ハイクラスのスピーカーと低音域でもパワフルかつクリアにたたき出すSウーファーによって、スタイルの異なる11種類ものサウンドが楽しめるのだ。



CHECK!

A-YSTの重低音に注目!

「A-YST」とは、YAMAHAのスピーカー「YST」シリーズに使われている低音再生技術の上位版で、「AV-S70」のSウーファーにもこの技術が使われている。ホームシアターを意識して開発されただけあって、低音域の再現率もカンペキ!

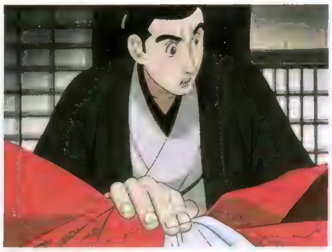
モニター募集!

このサウンドを体験!

希望者は官製ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して下記のあて先まで。
【あて先】〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館6F DPS「サラウンドシステムモニター②」係
当選者には所定のレポートを提出していただきます。

しめ切り:7月27日(消印有効)

※【専用スーパーウーファー/リアスピーカーセット】■発売中■¥28,000■接続ケーブル・取付金具同梱



■バップ■VPBY-11074
■¥5,800■72分 DD 4:3

発売中 陽だまりの樹（一）

故・手塚治虫氏の名作を、原作の雰囲気を損なうことなく完全アニメ化（NTV系で放映中）。この作品は、幕末を舞台に、下級武士と蘭方医という、対照的な主人公を描いた感動巨編だ。刀とメスとが切り開くそれぞれの生きざまは、史実以上にドラマチックな展開を見せる。





発売中 劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲／ピカチュウのなつやすみ

日本ばかりか全米でも大人気の劇場版の「ポケモン」が、いよいよＤＶＤで登場!! 盛りだくさんの特典映像には、全米公開時の英語音声と「ミュウツー誕生編」を収録。さらに、この夏公開予定の劇場版第３弾を含む全３作品の予告編も入っているぞ。この値段で、劇場版の特別割引券まで封入されているというから、「ポケモン」ファンには超オススメ！

■メディアファクトリー■ZMBP-550■¥4,300■129分
DD 16:9LB

TVもスクリーンもピカチュウが独占!!

●ミュウツーの逆襲

ある日、１通の招待状を受け取ったサトシたちは、海を超えて、バトル会場へと向かう。しかし、そこで待ち受けていたのは、人間に逆襲しようとたくらむ最強のポケモン・ミュウツーだった。最大のピンチを迎えたとき、幻のポケモン・ミュウが姿を現して…。





◀▲最強最悪のポケモンを前に、サトシとピカチュウの運命は!?

●ピカチュウのなつやすみ

待ちに待った夏休み。ポケモン広場に遊びにきたピカチュウたちの出会いと冒険を描いた、かわいくて愉快なショートストーリー。





■パイオニアLDC■PIBA-1190（限定版）PIBA-1191（通常版） ■¥5,500■50分 DD 4:3

7/3 BOYS BE… SKETCH I

WOWOWで放映中の人気恋愛アニメが、早くもＤＶＤで登場。原作は「週刊少年マガジン」で連載中のオムニバス作品だ。アニメ版では、高校２年の少年少女たちをメインに、一連のオリジナルエピソードが描かれるぞ。初回限定版は、全６巻収納できるＢＯＸ仕様なのだ。

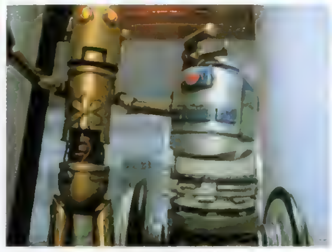




■メディコス■PIBA-9001
■¥11,500■265分 DD 16:9LB

発売中 あしたのジョー＜劇場版1&2＞ DVD-BOX

TVシリーズを再編集し、伝説的な宿命のライバル・力石との勝負を余すところなく描いた「あしたのジョー」。そして、ジョーがボクサーとして真っ白に燃え尽きるまでを描いた「あしたのジョー２」。この不朽の名作２本をワンパッケージに収めたDVDがついに発売！ 初回限定のBOXには、ここでしか手に入れることのできない限定フィギュアの購入券とオリジナルトレーディングカードが同梱されているのだ。力石との名勝負や、ジョーの壮絶な最期は何度見ても感動してしまうだろう。



■エスピーオー■OPSD-S004
■¥3,800■44分 DD 4:3

7/7 親指ウォーズ

日本上陸とともに、話題と笑いをさらった稀代の迷作が、まさかのＤＶＤ化！ この作品は、役者がすべて親指という前代未聞の作りで、内容はもちろん、ルーカスの名作「スターウォーズ」のパロディだ。ＣＧ合成による表情豊かな親指の、異様なまでの存在感に注目!!





■ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
■SUD-29741■¥3,800■107分 DD 16:9

発売中 ツインズ

Ａ・シュワルツネッガーとダニー・デビートの名コンビが贈る、ちょっと泣けてしまうコメディ。政府の極秘プロジェクトによって生まれた全知全能の弟と、その絞りカスたるダメ兄貴。運命のいたずらが別々に育った２人を引き合わせ、まだ見ぬ母親捜しの旅へと出発する。





■エスピーオー■OPSD-S005
■¥3,800■41分 DD 4:3

7/7 親指タイタニック

「親指ウォーズ」と同様に、親指のみで描かれたパロディ作品だ。これら２本は「ジム・キャリーのエースにおまかせ！」などを手がけた実力派のスティーブ・オーデカーク監督の作品だ。なお、とっても気になるメイキングシーンや予告編などが特典映像として収録されているぞ。



DVDランキング 邦画＆邦楽が、予想以上の大健闘!!

セルＤＶＤのランキングは毎週のように主要タイトルが変化するのに対して、レンタルＤＶＤのランキングにランクインしているタイトルは息が長いものが多いようです。レンタルＤＶＤのほうが、新作のリリースが早く、いろいろなタイトルを次々に見ることができるはずなのになぜ？ ちょっと不思議に思ったりしません？

セル １号お休みしただけで、何やらランキングの様子が激変!? ５月後半はめぼしい大作がなかったとはいえ、半数が邦楽＆邦画という意外な結果。次回のランキングが見ものです。

セル DVD TOP10 5月29日～6月3日

1	DVD ザ・黄青あか	ソニー・ミュージック エンタテインメント	¥2,000
2	マトリックス 特別版	ワーナー・ホーム・ビデオ	¥4,200
3	HAMASAKI AYUMI	avex distribution	¥5,800
4	メリーに首ったけ	20世紀フォックス・ホームエンターテイメント	¥4,700
5	ランダム・ハーツ ～コレクターズ・エディション～	ソニー・ピクチャーズエンタテインメント	¥3,800
6	南々見組／チッチナ	ソニー・ミュージック エンタテインメント	¥1,000
7	梟の城(ふくろうのしろ)	ポニーキャニオン	¥5,300
8	宇多田ヒカル/SINGLE CLIP COLLECTION Vol.1	東芝EMI	¥2,800
9	ブレア・ウィッチ・プロジェクト ～デラックス版～	パイオニアLDC	¥4,700
10	アイズ ワイド シャット 特別版	ワーナー・ホーム・ビデオ	¥3,800

レンタル セルランキングとは対照的に、すべて洋画！ しかも、「マトリックス」や「ハムナプトラ」など息の長い作品が多数ランクイン。これらの人気がどこまで続くのか気になるところです。

レンタル DVD TOP10 5月29日～6月3日

1	マトリックス 特別版	ワーナー・ホーム・ビデオ
2	ランダム・ハーツ ～コレクターズ・エディション～	ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
3	プリティ・ブライド	ポニーキャニオン
4	アルマゲドン コレクターズ・コレクション	パイオニアLDC
5	ハムナプトラ 失われた砂漠の都	ソニー・ピクチャーズエンタテイメント
6	アイズ ワイド シャッド 特別版	ワーナー・ホーム・ビデオ
7	トーマス・クラウン・アフェアー	20世紀フォックスホームエンターテイメント
8	WHO AM I?	パイオニアLDC
9	エネミー・オブ・アメリカ 特別版	パイオニアLDC
10	トゥルー・クライム	ワーナー・ホーム・ビデオ

情報提供：TSUTAYA

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

初登場の『スーパーロボット大戦α』がブッチギリで首位を獲得。なんと、2位に3倍もの大差をつけたぞ!!

ソフト売り上げTOP20

最新の販売本数ランキング

1 初登場 スーパーロボット大戦α ※限定版含む

●バンプレスト ●5月25日 ●S・RPG ●¥6,980（初回限定版¥9,800）



『スーパーロボット大戦』シリーズの最新作。新たに「マクロス」が仲間に加わった。

期間内推定売り上げ本数 43万2352本

累計推定売り上げ本数 43万2352本

2 初登場 Dance Dance Revolution 3rd MIX

●コナミ ●6月1日 ●ETC ●オープン



アーケードで人気のダンスゲームの移植作。ダイエットモードなど、独自の要素も豊富。

期間内推定売り上げ本数 13万9300本

累計推定売り上げ本数 13万9300本

3 初登場 PS2 FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ

●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●5月25日 ●SPG ●¥6,800



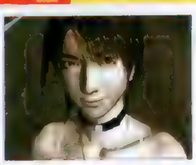
世界の一流選手が実名で登場するサッカーゲームの最新作。中田のプレイも完全に再現。

期間内推定売り上げ本数 12万5322本

累計推定売り上げ本数 12万5322本

4 前回6 PS2 リッジレーサーV

●ナムコ ●3月4日 ●RCG ●¥6,800



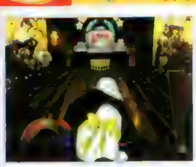
イメージガールの藍ちゃんが、トヨタのカーナビの宣伝キャラとして広告に登場するぞ。

期間内推定売り上げ本数 2万6978本

累計推定売り上げ本数 65万1790本

5 前回3 PS2 鉄拳TAG TOURNAMENT

●ナムコ ●3月30日 ●FTG ●¥6,800



ボーリングでは、ゲージを最高にして横に投げることで、観客を巻き込むこともできる。

期間内推定売り上げ本数 2万6178本

累計推定売り上げ本数 41万270本

順位	前回	タイトル	データ	期間	累計
6	前回10	PS2 FANTAVISION	●SCE ●3月9日 ●PZG ●¥5,800	2万2152本	18万871本
7	前回1	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	●カプコン ●4月27日 ●RPG ●¥5,800	2万465本	26万5239本
8	初登場	免許をとろう	●トワイライトエクスプレス ●5月25日 ●SLG ●¥5,800	1万8900本	1万8900本
9	前回2	FEVER2 SANKYO公式パチンコシミュレーション	●インターナショナルカードシステム ●5月2日 ●SLG ●¥3,800	1万8351本	7万5653本
10	前回7	PS2 デッド オア アライブ 2	●テクモ ●3月30日 ●ＦＴＧ ●¥6,800	1万7426本	26万1779本
11	前回16	PS2 決戦	●コーエー ●3月4日 ●ＳＬＧ ●¥6,800	1万5734本	34万625本
12	前回4	PS2 エヴァーグレイス	●フロム・ソフトウェア ●4月27日 ●A・RPG ●¥6,800	1万5390本	12万270本
13	前回12	PS2 ゴルフパラダイス	●ティーアンドイーソフト ●3月23日 ●SPG ●¥5,800	1万3261本	13万3158本
14	前回9	SIMPLE1500シリーズVol.30 THE バスケット ～1on1 プラス～	●D3パブリッシャー ●5月2日 ●SPG ●¥1,500	1万691本	4万1200本
15	前回17	実況パワフルプロ野球'99決定版	●コナミ ●99年12月25日 ●SPG ●¥5,800	9604本	29万6602本
16	前回5	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち ※限定版含む	●バンダイ ●5月2日 ●SLG ●¥7,800（初回限定版¥12,800）	9554本	6万5194本
17	再登場	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶 ※限定版含む	●コナミ ●99年12月9日 ●TBL ●¥5,800（限定版¥9,800）	9456本	58万6800本
18	初登場	F1 2000	●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●6月1日 ●RCG ●¥5,800	9080本	9080本
19	前回13	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	●コナミ ●99年8月26日 ●ETC ●¥5,800	8415本	102万8552本
20	前回11	ロックマンDASH2エピソード2 大いなる遺産	●カプコン ●4月20日 ●A・RPG ●¥5,800	8395本	8万2336本

MAKER'S VOICE

株バンプレスト 広報
木村知佳恵さん

どうもありがとうございます。何度も発売日を延期することになり、お待ちいただいていたユーザーのみなさまには大変なご迷惑をおかけいたしましたが、このような輝かしい順位で初登場させていただいてスタッフ一同大変喜んでおります。今作より、ご要望の高かった「戦闘カット」システムが入りましたが、カットさせたくないほど、戦闘シーンのアニメには力を入れて開発しましたので、ぜひ一度はご覧いただきたいと思います。

（「電撃データ室」調べ） ※ランキングはイトーヨーカ堂、トップボーイ、わんぱくこぞうをはじめとした全国1300店舗のデータ協力店、及びデジキューブの売り上げデータを基に独自で集計し算出したものです。 協力：ソフマップ

前評判TOP15
DPS読者が選ぶ期待のソフト

順位	前回	機種	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	ポイント
1	前回1		ファイナルファンタジーIX	スクウェア	7月7日	RPG	104958 POINTS
2	前回2		ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	8月26日	RPG	74970 POINTS
3	前回9		ペルソナ2 罰 ※限定版含む	アトラス	6月29日	RPG	24418 POINTS
4	前回4		テイルズ オブ エターニア	ナムコ	2000年予定	RPG	17290 POINTS
5	前回7		機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書	バンダイ	6月29日	SLG	15128 POINTS
6	前回3		SDガンダム GGENERATION-F ※限定版含む	バンダイ	8月3日	SLG	14696 POINTS
7	前回8		ときめきメモリアル2 Substories~Dancing Summer Vacation~	コナミ	8月24日	AVG	12535 POINTS
8	前回5		東京魔人學園外法帖	アスミック・エース エンタテインメント	秋予定	S・RPG	11670 POINTS
9	前回14	PS2	スターオーシャン3(仮)	エニックス	発売日未定	RPG	10806 POINTS
10	前回15		悠久組曲~All Star Project~	メディアワークス	8月24日	AVG	10374 POINTS
11	前回10	PS2	メタルギアソリッド2 SONS OF LIBERTY	コナミ	2001年予定	ACT	9509 POINTS
12	前回6		~東京魔人學園伝奇 人之章~東京魔人學園剣風帖繪巻	アスミック・エース エンタテインメント	7月13日	S・RPG	9077 POINTS
13	前回13	PS2	鬼武者	カプコン	11月予定	ジャンル未定	8645 POINTS
14	前回11	PS2	アーマード・コア2	フロム・ソフトウェア	7月27日予定	ACT	7348 POINTS
15	再登場	PS2	ファイナルファンタジーX	スクウェア	2001年春予定	RPG	5916 POINTS

読者人気TOP15
DPS読者が選ぶ名作ソフト

順位	前回	機種	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	ポイント
1	前回2		ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	99年2月11日	RPG	29968 POINTS
2	前回1		ファイナルファンタジーVII	スクウェア	97年1月31日	RPG	24418 POINTS
3	前回3		ヴァルキリープロファイル	エニックス	99年12月22日	RPG	15993 POINTS
4	前回12		幻想水滸伝II	コナミ	98年12月17日	RPG	14696 POINTS
5	前回6		ときめきメモリアル2	コナミ	99年11月25日	SLG	12967 POINTS
6	前回11		グランツーリスモ2	SCE	99年12月11日	RCG	12103 POINTS
7	前回4		機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜	バンダイ	2月10日	SLG	11670 POINTS
8	初登場		スーパーロボット大戦α	バンプレスト	5月25日	S・RPG	9941 POINTS
9	前回9		ゼノギアス	スクウェア	98年2月11日	RPG	9509 POINTS
10	前回13		To Heart	アクアプラス	99年3月25日	AVG	9077 POINTS
11	前回5		東京魔人學園剣風帖	アスミック・エース エンタテインメント	98年6月18日	AVG	8645 POINTS
12	初登場		ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	カプコン	4月27日	RPG	7348 POINTS
13	前回15	PS2	デッド オア アライブ2	テクモ	3月30日	FTG	6051 POINTS
14	前回7		ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	97年6月20日	S・RPG	5187 POINTS
15	再登場	PS2	リッジレーサーV	ナムコ	3月4日	RCG	4754 POINTS

ハード売り上げ

機種	期間内推定売り上げ台数	累計推定売り上げ台数
PS2	26万2390台	240万8895台
PS	2074台	4万7136台

RANKING TOPICS

『FFIX』は400万本売れる?

いよいよ発売まで2週間と迫った「ファイナルファンタジー(FF)IX」。この超大作の発売直前の今回は、歴代の「FF」シリーズの累計販売本数を見てみたいと思う。右のグラフを見るとわかるように、「FF」はシリーズを重ねるごとに販売本数を伸ばしてきた。前作「VIII」の販売本数が約360万本だったことと、これまでの伸びを考えると、「IX」は400万本近く売れるかも? それとも一気に400万本突破? さらに、夏発売予定の「ドラゴンクエストVII」との勝負にも注目は集まる。はたしてその結果は!?

歴代FFシリーズ累計販売本数(スクウェア公式発表 00.5.16現在)



ranking

5月22日~6月4日のソフト売り上げデータ

電撃ランキングステーション

※PS2の累計推定売り上げ台数は、00年3月4日~のデータです。また、PSの累計推定売り上げ台数は、2000年度(00年4月~)のデータです。SCEの公式な発表では、99年12月2日時点で、日本国内の累計出荷台数が1,677万台に達しています。

電撃INFORMATION

インフォメーション

マニュアルじゃわからない㊙テク公開! for ビギナー



ルート分岐条件や、隠しパラメータも自由自在

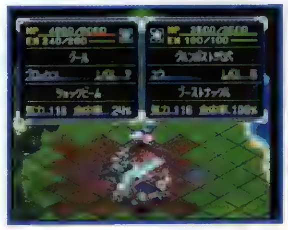
スパロボビギナーが困るのが、選択によるルート分岐。ちょっと選択を誤ったばかりに、憧れのZⅡをはじめとする隠しユニットやパイロットを入手しそこなったり、お気に入りの作品がベースとなったシナリオを見逃す可能性だってある。そこで、本書では隠し条件やルートによるチーム分けがひと目でわかる特製シナリオチャートを用意した。また、マニュアルに掲載されてない特殊パラメータも、ビギナーには敷居が高い。そこで、技能ポイントや信頼補正などの内容を詳しく解説しているぞ。たとえば、右写真のように技能ポイントを稼ぐテクニックを紹介。これは地形効果によるHP回復が敵にも作用することを利用したもので、マニュアルを読んでも絶対わからないテクだ。

ルート



◀選択ルートで天国と地獄。本書ではそんな思いはさせません。

テクニック



◀基地内にグールを誘い込み、殴りまくれば、あら不思議。

熱血・必中・努力のスパロボ攻略バイブル

スーパーロボット大戦α



今回は、『スーパーロボット大戦α完全攻略ガイド』に掲載されたディープなマップ攻略や、原作ルートガイド、隠し条件、攻略テクなどの魅力を、ド・ドーンと紹介しちゃうぞ!

ディープな原作ネタをたっぷり満喫! for マニア

原作ファン必見! マニアルート紹介

電撃=マニアック、と思っている読者の期待を裏切らないような電撃オリジナルのルートガイドを用意。『機動戦士Zガンダム』のストーリーを追ったり、『超時空要塞マクロス』のTVルート版や劇場版ルートを追うなど、まさに原作ファン必見の企画ページ。また、併せて全デモムービーを見るためのルートも掲載しているぞ。



▲TV版では、憧れの人(噂では、カイフンに似ているらしい)を想い、火星基地に降りる未沙。こんな選択をオススメできるのも電撃だけ!



▲独立したルートガイド以外にも、マップ攻略中にはさまざまな原作ネタの紹介が挿入されている。これは『聖戦士ダンバイン』最終回のシーン。



やり込みだからできるMAP徹底攻略 for エキスパート

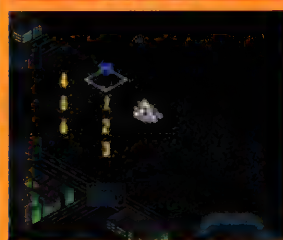
コアなユーザーのためのエキスパート攻略掲載!

「マップ攻略なんて、イベントと敵増援だけ載ってりゃいいんだ」なんていうコアなユーザーにも注目してほしいのが、このエキスパート攻略。ここでは、ターン数やHPの減少による撤退条件を持つユニットの倒し方を徹底解析。1度や2度のプレイでは想像もつかないような攻略テクで、倒したかった敵もバッチリ撃墜させているぞ。その一例として、第16話『咆哮、EVA初号機』でサキエルを倒す方法を紹介しよう。サキエルはHPが70%を切ると全回復する。そこで、5000程度のダメージを与え、最大改造の超電磁スピンのクリティカルで一気に倒すしかない。ポイントは「自爆」で、豹馬の底力を発動させよう。



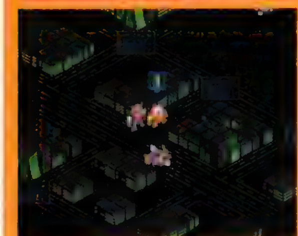
スタート → 出撃 → 1ターン目 → 2ターン目 → 3ターン目 → 使徒撃墜 → シナリオクリア

出撃



3ターンしかないので出撃位置にも注意。4に5000のダメージを与えるユニット、5にコン・バトラーV、6にボロットがオススメ。

自爆



1ターン目にボスを囲むように配置し、「自爆」でダメージを受けよう。ボロットのHPは強化パーツなどで調節しておこう。

配置



「挑発」を持つキャラがいればおびき寄せ、いなければシンジをオトリにする。とにかく射程内にサキエルを誘いこむことが重要。

使徒攻撃

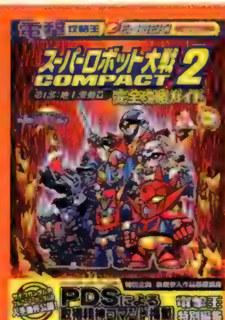


超電磁スピンは必要気力が130。問題は豹馬のレベルで、「気合」が2回使えるレベル24が目標。13話のゼクスを「努力」で倒そう。

スパロボワールド こちらもマニアック!発売中!!

「スーパーロボット大戦α完全攻略ガイド」の魅力は、十分理解してもらったと思うけど、電撃ではワンダースワン用ソフト「スーパーロボット大戦コンパクト2第1部：地上激動篇」の攻略本も好評発売中だ。

こちらでは、新規参入の「～ダンガイオー」や「～飛影」の原作紹介ページや、独自に調査したPDS（パーソナルデータテーブルシステム）による敵専用精神コマンドリストなど、電撃独自の企画ページが満載。もちろん、リプレイを楽しむための特殊ルートガイドも掲載しているので、「～コンパクト2」を120%楽しむことができるぞ。これだけ内容が充実して、さらに定価が1200円とユーザーフレンドリーな本書。買わなきゃ絶対ソンだね。



やっぱり電撃だね!



電撃攻略王
スーパーロボット大戦α
完全攻略ガイド
6月26日発売　定価：本体1,400円+税

新刊ラインナップ

電撃攻略王

デッド オア アライブ 2
公式攻略ガイド
発売中　定価：本体1,200円+税

ロックマンDASH2
～エピソード2 大いなる遺産～
完全攻略ガイド
発売中　定価：本体950円+税

ルームメイトノベル
～佐藤由香～
公式攻略ガイド
6月29日発売　定価：本体1,500円+税

トゥームレイダー4
：ラスト レベレーション
完全攻略ガイド
7月19日発売　定価：本体1,350円+税

やるドラDVD スキャンダル
攻略&VISUAL BOOK
7月14日発売　定価：本体1,200円+税

電撃G's文庫

悠久幻想曲3
パーペチュアルブルー②
著／紺野たくみ　イラスト／moo、福田道生
6月24日発売　定価：本体550円+税

電撃ゲーム文庫

エターナルリング
著／竹内誠　イラスト／RURU
6月24日発売　定価：本体630円+税

●発行／メディアワークス　●発売／角川書店

DENGEKI 電撃インフォメーション

●電撃攻略王シリーズ本に関するお問い合わせは、角川書店特販部（電話：03-3238-8605）までお願いします。
●メディアワークスの雑誌・書籍の最新情報は、http://www.mediaworks.co.jp/でチェック!

DPSソフトレビュー

DPS SOFT REVIEW

オールスターを控え、プロ野球も前半戦の山場。さわやかな汗。燃える闘志。やはりスポーツはいいですね。でも梅雨空の下でプレイするのは…、なんて人にぴったりのソフトの登場です。

今回のレビュアー

TAC☆



●ワイルドライター本能派
本能でゲームを斬る。趣味に合うゲームは死ぬほどやり込む。でもほんとには死なないので安心してね。
好きなソフト：「SILENT HILL」「BRAVE SAGA」

城イトム



●「ゲームは挑戦!」が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。熱すぎて周辺の気温も上がる。
好きなソフト：「RAYMAN」「雷電ディー・エックス」

PON



●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。産休のため次号からしばらくの間お休みの予定です。
好きなソフト：「幻想水滸伝II」「マリーのアトリエ」

ヒロポン



●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段（でも貧乏）なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト：「子育てクイズマイエンジェル」「ネクストキング」

ハリス[illegible]



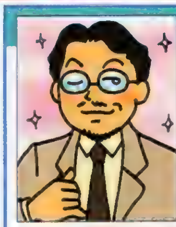
●小島シンパのうんちくライター
ゲームは快適にプレイできることが命と信じる。ゲームについて分析するのが好き。小島監督の大ファン。
好きなソフト：「ポリスノーツ」「メタルギアソリッド」

平田洋



●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みが感じられるゲームが好き。どんなジャンルのゲームもこなす便利屋。
好きなソフト：「ロードオブモンスターズ」「スタジオP」

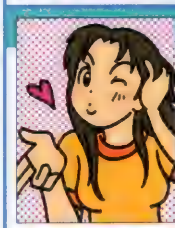
渡部雅人



本誌だけでなく、電撃のゲーム雑誌は、ゲーム関係の掲示板で「さすが電撃」などとホメていただくことが多いようです。ありがとうございます。電撃オンラインもぜひ！　よろしくお願いします。

●ゲーム業界10余年の本誌編集長
創刊以来、本誌を支え続ける編集長。豊富なキャリアとあふれる愛でゲームを評価。「トルネコ2」はいまだに会社イチの実力とゲームのウデも確かだぞ。
好きなソフト：「トルネコ2」「クラッシュ・バンディクー3」

なんでもゆうこ



私は気に入ったゲームや好きな音楽を何年も大事にするタイプ。ただ单に1つの物への執着が強いんだろうけど、新しい物好きの知り合いは信じられない様子。自分自身ちょっと気持ち悪いんだけどね……。

●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たずに、新鮮な驚きを重視する。ちょっとのことでハデに驚くゲームジャンキー。携帯電話はいつも不払いで止められている。
好きなソフト：「ぼくのなつやすみ」「パワプロ7」

本郷直樹



携帯ゲームの普及で電車などでゲームをする人が増えています。僕もGBなどで遊んでいますが、やはりPS2のゲームも遊びたい。PS oneより小型でPS2も遊べるマシンって出ないですかねぇ。

●自分の将来よりもゲームが大事
ゲームのしすぎで何度も進級を逃した大学7年。リズムゲームとギャルゲーをやっているときだけ幸せそう。レビュアーのなかでは一番平均点が高い。
好きなソフト：「スーパーロボット大戦α」「ドラムマニア」

ウォルフ中村



多くの3D対戦格闘には軸ずらしという概念がある。ただ実際のボクシングやレスリング、ムエタイ、総合格闘技などでは意外と見られない。むしろ、空手や相撲などにそういう動きがある点が興味深い。

●誇り高きベテランの目
ゲームを徹底的にやり込み、つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。編集部イチのスポーツマニア。
好きなソフト：「鉄拳TT」「みんなのGOLF2」

イラスト／しおやてるこ

レビューの掟

点数は5点きざみの100点満点
とくにオススメのタイトルは
点数が赤字になっています。

100点	全宇宙のゲーマーに自信を持ってオススメの[illegible]作品。[illegible]
[illegible]点以上	買っても[illegible]しない[illegible]作品。遊んでおかないとゲーマーとして…。
[illegible]点以上	キラリと光るものがある[illegible]作品。お友だちにも安心してオススメ。
7[illegible]点以上	平均的な水準をクリアしている作品。[illegible]
[illegible]点以上	惜しいのに「[illegible]」部分が目立つ作品が多い[illegible]。明日は名作？
[illegible]点以上	多少難はあっても興味があるなら楽しめる。一部の人にオススメ？
[illegible]点以下	怒らずに遊べれば超オトナ。血圧が高い人にはオススメしません。

PS2 AVG スキャンダル

6/29
■SCE
■¥6,800
■[illegible]
（[illegible]P.[illegible]～）



「やるドラ」シリーズの最新作がPS2で[illegible]。[illegible]の選択肢、「タイムコップ」システムにより、さらにドラマチックになった。

じつは私は「やるドラ」シリーズの大ファンです。というと、意外に思われる方も多いようですが、どれだけのシーンを見たかを示す％表示を見ると、絶対100%にしてやるんだって、妙に燃えてしまいませんか？　今回はリアルタイムでその数字が表示されるので、非常に楽しくプレイできました。また、デジタルアニメのクオリティは、前4作とは比較にならないくらい向上しています。スキップ機能や読み込みもスピーディで、アニメ、システムの両面で開発者の気合いを感じました。もう少し極端に違う本編シナリオがほしかったなんていうのは、きっと贅沢なお願いなんでしょうね。**90**

銃撃戦あり、カーアクションありのドキドキのストーリーに、いつの間にか釘づけ状態。登場人物も魅力的で、次の展開が気になって仕方ないんです。アニメーションもすごくキレイで、映画を見ているような気分にさせてくれました。ただ、すんなりクリアできれば2、3時間程度で終わってしまうので、物足りなく感じる人はけっこう多いはず。ストーリーがほとんど1本道っていうのも、残念なところでした。あと、個人的にはセーブデータに時刻表示くらいはつけてほしかったなあ。50個もセーブできるから、あとでどれがどのデータかわからなくなっちゃうしさ……。**80**

格段に進化したアニメーション、魅力的なストーリー展開。ついつい結末を知りたくなって何度もプレイしてしまいますね。前4作とくらべて、「何がスゴくなったの？」と聞かれると答えにつまりますが、絵のクオリティや、メモリーカードの読み書きの速度など、PS2のゲームはこうあるべきという部分が当然のように進化しています。ただ、かんじんのストーリーは、全体的にハードな内容で一般性があるとは言えません（個人的には好みですが）。「やるドラ」としてのシステムは完成しているし、このクオリティの作品が続くなら、どんどん次の作品を発売してほしいですね。**85**

絵のクオリティは高いし、音による情報量も多いためアニメ映画を見ている感覚で遊べる。時間制限つきの選択肢入力があるので緊張感がある（選択肢の位置は毎回入れ代わる）、過去のログ（選んだコマンドとその後の展開）を参照できる、いつでもセーブ可能、とシステムも充実している。スキップ機能も使いやすいし、ある程度やりこむと展開が変化する（選択肢の出現場所や数が変化する）点も○。その一方で、エンディングリストにグッドエンドなどの分類が出ない、ハッピーエンドにはある条件を満たさないと行けない（私はそれがわからず苦労した）など残念な点もある。**80**

PS2 SPG 実況パワフルプロ野球7

7/6
■コナミ
■[illegible]
■[illegible]
（[illegible]P.[illegible]～）



人気野球ゲーム「パワプロ」シリーズの最新作。選手もポリゴン化され、サクセスは[illegible]ごとにシナリオが異なる。

単純に画面がキレイになったとか、選手が完全ポリゴン化されて、現実感が増しただけでなく、プレイしていて楽しい画面になったと思います。これまでPS版はN64版よりも操作性に難があるとか、読み込みがどうしても気になるなどと言われてきましたが、PS2版はまったく問題ありません。快適にプレイすることができましたね。また、さまざまな特殊能力の「付け方」によって、実際の選手の個性が再現されているというか、際立っています。それも見た目でわかるのですから、野球ファンにはたまらないでしょう。当然、サクセスも始めてしまうと止まらないおもしろさです。**90**

今回のサクセスモードは、各チームそれぞれにシナリオが用意されているだけあって、遊び応えバッチリ。同じイベントのメッセージは2回目以降カットできたり、自分の評価がひと目でわかるグラフが常に表示されていたりと、遊びやすーくなっているのがポイントですね。プレイヤーが特訓を編み出せるっていう新システムもあって、今までの『パワプロ』以上に楽しい育成が楽しめそう。まあ、難易度自体はそんなに変わってなくて、適度な難しさがチャレンジ意欲をかき立ててくれます。対戦やペナントモードでは細かい設定が可能だから、初心者にもオススメできますよ。**85**

まゆ毛まで描かれたパワプロくんのかわいさ＆表情の豊かさにメロメロ。実名データを生かした選手の特殊能力の設定とあいまって、実写以上にリアルな「野球」を楽しめます。PS版では首のすわらない赤ん坊のようなフニャッとした操作性だったアナコンの操作性もかなり改善されています（でもN64派には、まだまだかも。専用コントローラ発売を願います）。サクセスは、「ノビ○」などのレアだった特殊能力が経験点で取得でき、特殊能力コレクターになってしまいそう。「チームプレイ○」などのCPU操作時限定の能力も取得できるので、オート対戦向けの選手も作れますね。**90**

モードは充実しているし、読み込み時間も短い（サクセスでは長めの読み込みもあるが）。アナログスティックでの操作も快適だし、サクセスはやりこみがいがある（クリアしやすい反面、能力の高い選手を作るのが難しい点も◯）。ただ、当たり判定がわかりづらい（ゴロを取ったと思ったのに、取れていなかったなど）、対戦中は試合が終わるまでメインメニューに戻れない（途中で辞めたいときはリセットするしかない）、といった点は残念。サクセスの文章を高速で早送りするには「L2＋△を押した状態で×を押す」必要があるのも疑問。便利な機能なのに操作が煩雑すぎて…。**85**

TVDJ
PS ETC

6/29
■SCE
■¥5,800
■MC [illegible]
(紹介記事はP.[illegible])


好きなシーンをフィルムに[illegible]、1本の[illegible]作するゲーム。[illegible]さが味わえる。

平田洋
リズムゲームの新しいアプローチの1つとして、映像をつなぐっていう発想は楽しい。タイトルを見るとＶＪ＋ＤＪゲームかと思いますが内容はかなり単純。ＶＪはスイッチング？　ＤＪはカットイン？という感じで、本格的なものは期待しないほうが無難。つきつめると各ボタンに割り当てられたカットを覚えてカッコよくつなぐ自己満足の世界。そういうのが好きじゃないとツライかなと。
75

ヒロポン
流れてくる８ずつに区切られたマスに、タイミングよく４種類のブロック（1～4まで数が違う）をはみ出ないようにあてはめていくマス。で、その組み合わせによって、ムービーのカメラ視点が切り替わっていくんですな（プレイヤーはTV局のディレクターなのよ）。リズムゲームとPZGの要素がミックスされたようなゲーム性と、独特の雰囲気とノリは、とても新鮮な印象。ぜひ一度プレイしてみて。
90

スラップ ハッピー リズム バスターズ
PS FTG

6/29
■アスク
■¥4,800
■MC（1ブロック）
(紹介記事はP.[illegible])


音楽ゲームの[illegible]入れたFTG。リズムに合わせてコマンドを入力する。ビートコンボなどが特徴。

なんでもゆうこ
超必殺技の入力がリズム入力っていう、かなりおもしろい試みのＦＴＧなんですよ。うまくキマるとフィーバータイムに突入してくれて、勝者は思う存分優越感に浸れるんです（笑）。必殺技のリズムを入力する攻める側と、それをジャマする守る側の攻防に熱中しちゃいました。なにより、コマンド入力が苦手な私でも大技を出せるのがうれしいです。有名ＤＪのノリノリなビートも心地よいです。
80

本郷
お手軽に連続技を決めることができるが、ダメージのバランス調整が甘く、すこし大味な試合展開になりがちです。だけど、キーレスポンスがよく、必殺技のコマンドが簡単なので、ＦＴＧ初心者でも"技を出して闘う"爽快感が味わえるのはうれしい点。また、既存のＦＴＧのいい点をうまい具合にミックスしてあり、ＦＴＧマニアでも十分満足できるレベルです。有名ＤＪの参加も魅力的。
75

ペルソナ2 罰
PS RPG

6/29
■アトラス■通常版¥[illegible]、デラックス版¥[illegible]
■MC（1ブロック）
(紹介記事はP.[illegible])

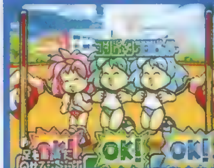

『ペルソナ』シリーズ[illegible]「魔法カード」も[illegible]ようになった。

平田洋
相変わらず悪魔とのコンタクトが抜群に楽しい。前作『罪』とのパラレルワールドでありつつ、表裏一体でもあるという位置づけなんだけど、前作のデータ使用で＋αがあるという点で、やはり『罪』→『罰』の順でプレイするべき。前作との比較としては、物語も戦闘の難度も、こちらがオトナ向けといった趣き。前作でもストレスだった、視点を変更しないと見えない人物などは改善されていない。
75

PON
ムービーがキレイになったり、演出面が強化されたりしていて、より物語を魅せる作品になっています。細かな改良点はあるものの、基本的なシステムは『罪』と同じ。ただ、悪魔とのコンタクトが簡略化されたのは賛否両論かな。ファンサービスが多い反面、前作をクリアしていないとストーリーについていけない部分もあります。よくも悪くも、前作を楽しんだ人向けな内容になっていますね。
80

ビシバシスペシャル3 ～ステップチャンプ～
PS ETC

6/29
■コナミ
■オープン価格
■MC（1ブロック）
(紹介記事はP.[illegible])

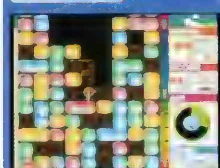

コナミのミニゲーム集[illegible]されている。

堀イトム
パーティ用アイテムを意識したミニゲーム集。『ＤＤＲ』コントローラ対応で、体全体を使ったプレイを楽しめるのはうれしい。各ミニゲームは非常にシンプルなので、奥深さは感じられないものの、なじみやすいのも可。ＣＯＭの強さはミニゲームによってまちまちだし、１人で遊んでいても飽きやすいので、遊ぶなら２～３人でプレイしたい１本だ。ミニゲームの種類が少なめなのは残念。
65

バリオス滝本原
用意されているミニゲームは、ボタン連打やタイミングなどを争うカンタンなものばかり。同時プレイは３人、勝ち抜き戦８人と、人数が多くなればなるほど楽しさは倍増。『ＤＤＲ』コントローラ対応で、体を使うとさらに楽しいとパーティゲームの王道ですね。でも、ミニゲームの操作が単純なだけに飽きやすく、コツをつかんでいる人とそうでない人との差も出やすい。ハンデ戦などがあればねぇ。
80

ミスタードリラー
PS PZG

6/29
■ナムコ
■¥4,800
■MC（1ブロック）
(紹介記事はP.[illegible])


アーケードの[illegible]PZGが[illegible]オリジナルの「タイムアタック」モードなどが追加されている。

TAC
俺は昔の『テトリス』以上に中毒性を感じました。ＰＺＧにほどよい難易度でＡＣＴが融合されてます。アーケードでも近年まれに見る傑作といっていいデキのゲームなだけに、クレジットを気にしないでやり込めるようになったのは相当にうれしい。ＰＳ版の追加要素がまた、やり込み甲斐のある内容で、アーケードで飽きるほどやったっていう人でも、さらに楽しめることうけあいっす。
95

ヒロポン
アーケードからの移植モノ。下に向かってブロックを掘って、つぶされないように気をつけながら下に進んでいくんだけど、かなりハマる!!　先を読んでブロックを掘るパズル性だけでなく、ブロックが落ちてくる前に安全地帯に逃げ込むアクション性もそなわっているんですな。しかも、初心者でもすぐになれて楽しめるくらい敷居も低い。オリジナルのモードもあるし、やり込んだ人にもオススメ。
90

小さな王国エルトリア
PS SLG

7/6
■ケイエスエス
■¥4,800
■MC（3ブロック）
(紹介記事はP.[illegible])

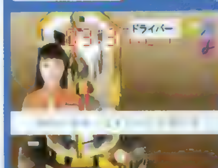

小国を[illegible]して、平和と発展を目指すSLG。RPG風の戦闘や、花嫁候補との[illegible]されている。

PON
経営・開発・冒険・恋愛などいろいろな要素がつめこんであるけど、何もかも中途半端な印象。計画性が必要なゲームなのに、進行状況がわかりにくい画面表示は問題でしょう。単調で盛り上がりに欠けるし、結局プレイヤーの好きなように国作りできるわけじゃないのにもガッカリ。１度クリアすればフラグがわかるので、底の浅さを感じてしまいました。メルヘンチックな雰囲気がよいだけに残念。
55

ヒロポン
小さな国を発展させていく育成ＳＬＧ。森を開拓し、生産性などを上げていくと、花嫁候補の女の子たちが登場していきマス。最終的には、必要なアイテムを冒険（ＲＰＧ風の戦闘アリ）で手に入れて、国土を豊かにしたら嫁さんゲットでＯＫなんだが、育成自体はそれほど難しくない印象。誰と結婚したいか、必要なアイテムを出現させてクリアしていくトコに深みがあるのね。なかなかにハマったデス。
75

鈴木爆発
PS AVG

7/6
■エニックス
■¥5,800
■MC（1ブロック）
(紹介記事はP.[illegible])



[illegible]さまざまな形をした爆弾を解体する[illegible]AVG。[illegible]

バリオス滝本原
爆弾を注意深く観察し、その場面で使える道具で、正しく爆弾を解体していくパズル的な要素。そして、間違いを起こしたり、時間切れによって爆弾が爆発してしまう緊張感を同時に楽しめるのはいいですね。ドライバーでネジを素早く外すときなどは、ボタンを連打する必要があって、かなりあせります。ただ、アイスコーヒーに爆弾が仕掛けられているなんておバカな展開は好みが分かれるかも。
80

PON
基本的には時間内に爆弾の解体と起爆装置の解除をしていくゲームなんだけど、ストーリーがシュールなので人を選ぶかもしれませんね。爆弾解体作業は簡単なので誰にでもすぐできるし、気がつくと延々とプレイしちゃいます。ただ、時刻でのストーリー分岐はわかりづらく、ゲーム進行が認識しにくいかな。セーブ後、⊗ボタンでいちいちキャンセルしないとプレイ画面に戻れないのはマイナス要素。
70

RCでGO!
PS RCG

7/6
■タイトー
■¥5,800
■MC（1ブロック）
(紹介記事はP.[illegible])


ラジコンの操作を体験できるRCG。アーケードの移植に加え、チャンピオンシップなどPS独自の要素も。

堀イトム
操作にはなれを要するし、「本格的なラジコンゲーム」と呼ぶにはやや力不足だが、ラジコンカーの操作感覚を疑似体験できるＲＣＧとしては十分な完成度だと思う。CHAMPIONSHIP MODEでマイカーを強化しながら上を目指すのも楽しいし、ジックリとゲームをやり込みたい人にオススメしたい。ステアリングコントローラの方が操作性はいいが、パッドでも問題なくプレイできる。２Ｐ対戦はない。
75

バリオス滝本原
一定方向からの見下ろし視点でマシンを操るので、旋回する方向を見失いやすい。だからラジコンに興味のない人は、操作しにくいRCGに感じるかも。けど、実際のラジコンの操作ってそういうものだし、ステアリングコントローラを使うとまさに実物のラジコンを操作しているみたいです。マシンのチューニングやパーツ交換ができるモードもあって、シミュレーターとしてかなり遊べるはずです。
70

今回のまとめ
「ＰＳ２なのに二頭身？」という意見もあった『パワプロ７』。「リアルキャラでないからこそゲームとして完成されている」（ウォルフ）「実在選手の個性を特殊能力でよく表現している」（渡部）など、その点については異論はなし。メッセージ飛ばしも「Ｌ２押しだけでも、前作よりはかなり改善されている」（ウォルフ）とのことです。ほかのタイトルでは「理屈じゃなく、体が楽しいと感じる」（ヒロポン）という『ミスタードリラー』、「デジタルアニメの新境地」（本郷）という『スキャンダル』にハマり込む人が多かったようです。

新作ソフトバイヤーズガイド

NEW SOFT BUYERS GUIDE

新作カレンダー

6月29日発売のソフト
- ◆ペルソナ２ 罰
- ◆スラップ ハッピー リズム バスターズ
- ◆小さな王国エルトリア
- ◆Ｊリーグ 実況ウイニングイレブン2000
- ◆ビシバシスペシャル3～ステップチャンプ～
- ◆Wu-Tang（ウータン）
- ◆SuperLite1500シリーズ おえかきパズル3
- ◆SuperLite1500シリーズクイズマスターYELLOW
- ◆SuperLite1500シリーズクイズマスターRED
- ◆SuperLite1500シリーズクイズマスターBLUE
- ◆SuperLite1500シリーズ 数独3
- ◆MACROSS PLUS－GAME EDITION－
- ◆裏技麻雀～これって天和ってやつかい～
- ◆スキャンダル
- ◆ＴＶＤＪ
- ◆ブレンドＸブランド〈おでかけ合成ＲＰＧ〉
- ◆ミスタードリラー
- ◆機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書
- ◆仙界大戦 ～TVアニメーション仙界伝封神演義より～
- ◆ポケットデジモンワールド
- ◆作曲するんだもん ダンスリミックス編

7月6日発売のソフト
- ◆ラグナキュールレジェンド
- ◆鈴木爆発
- ◆実況パワフルプロ野球７
- ◆必殺パチンコステーションnow４ 俺は熱血冒険王だ!
- ◆スタディクエスト 計算島の大冒険
- ◆ＲＣでＧＯ！
- ◆むし太郎
- ◆わいわい雀荘セット
- ◆バーストリック ウェイクボーディング!!

7月発売予定のソフト
- ◆お水の花道
- ◆ケータイ・エディ

「わいわい雀荘セット」は7/6の発売ですが、次号での掲載になります「Ｊリーグ 実況ウィニングイレブン2000」は6/29の発売ですが、前号での掲載になっています

スキャンダル

発売日 6/29　PS2 AVG

DATA ■SCE ■¥6,800 ■MC2（102KB）
（紹介記事はP.188～）

新世代にふさわしい超ハイクオリティ！

全編アニメーションで展開するＡＶＧ、「やるドラ」の最新作。今回からは、ハードをＰＳ２、メディアをＤＶＤに移行、新シリーズ「やるドラＤＶＤ」として、すべてにおいてパワーアップした。総時間 180分以上に及ぶ劇場クオリティのアニメーション、35通りものマルチエンディングに加え、時間制限つきの選択肢「タイムロック」などの新システムも導入している。これまで以上に、臨場感と緊張感のあふれるドラマが楽しめるようになった。ストーリーは、主人公の芸能スクープカメラマン・北沢沙紀が、大物ミュージシャンのスキャンダル写真を撮影。そこに、ある事件が偶然に写されていたことにより、彼女は命を狙われて…という、サスペンス色の強い展開。主人公が声や名前を持ったことにより、従来シリーズにくらべてＯＶＡを見るのに近い形式になったのも大きな特徴といえるだろう。また、画面表示（テキストの有無や画面サイズ）の変更などのオプション設定、クリア後のオマケモードなども充実している。



◀▼約３万枚の動画が使用されているというだけあって、アニメーションもなめらか。



コメント

GOOD とにかく、デジタルアニメの美麗さは、一見の価値あり。読み込みやメモリーカードの読み書きなど、全体的な処理速度の向上により、レスポンスが非常に良くなった。高速スキップなども可能で、くり返しプレイ時にもストレスは感じない。

BAD ストーリーの対象年齢がかなり高く、エンディングの多くが、“死”に直結するために好みはかなり分かれそう。また、いわゆる“ジャパニメーション”的なヒロインもいないので、そちらの方面を期待している場合は肩透かしを食うことも。

CHECK

ペルソナ２ 罰

発売日 6/29　RPG

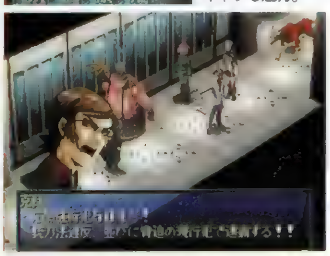
DATA ■アトラス ■MC（３ブロック）
■通常版¥6,800、デラックス版¥9,800（ＣＤ２枚組）
（紹介記事はP.36～）

「罪」から「罰」へ ペルソナ２ ここに完結!!

99年6月に発売された『ペルソナ２ 罪』と対をなす作品。今作では、『～罪』でお姉さん的存在のヒロインとして活躍した天野舞耶を主人公に迎え、『ペルソナ２』のエピソードがついに完結することになる。物語の舞台は『～罪』同様「噂」が現実化するという怪現象が発生している大都市“珠閒瑠市”。ここで主人公・天野舞耶は、仲間たちの力を借りて、「噂」を発端とする数々の事件や謎を解いていくことになる。「噂」を流すことでプレイヤーがストーリーに影響を与える「噂システム」や、使用する魔法を組み合わせることにより、強力な魔法を発動させる「合体魔法」など、基本システムは『～罪』を踏襲。悪魔との「コンタクト」（会話、交渉）や、タロットカードを集めて「ペルソナ」を召喚するといった、シリーズならではの魅力も引き継がれているぞ。また、悪魔とのコンタクトは複数で行うのが基本となり、キャラクターの組み合わせや順番によって内容が変更されるほか、「噂」のバリエーションが増えたりと、新しい試みも随所に盛り込まれている。



◀戦闘は『～罪』と同じシステムで展開するぞ。
▼ストーリーもさることながら、キャラも魅力。



コメント

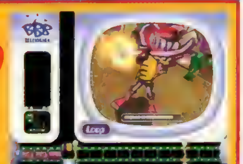
GOOD 「合体魔法」の名前を選ぶと、オートでその魔法が使えるようになったり、お店で店主に話しかければ、一発で外に出られるようになるなど、システムまわりのわずらわしさが改善。「噂」のバリエーションが増えたので、噂操作が単調ではなくなった。

BAD あまりにも『罪』の物語を引っ張っているため、前作を知らないプレイヤーは置いてけぼり感をくらうかも。ダンジョンマップの一度に見える範囲が狭いので、俯瞰視点とはいえ迷いやすい。拡大縮小などで、マップ全体を把握しやすいようにしてほしかった。

CHECK

ＴＶＤＪ

発売日 6/29　PS2 ETC



DATA ■SCE ■¥5,800 ■MC２（300KB）
（紹介記事はP.62～）

内容

タイミング良くボタンを押していき、音と映像の入った４種類のブロックをフィルムに収めていく…。そんな“音楽と映像”を編集するフィルムアクションゲームが登場。１本のＴＶ番組を作ることがこのゲームの目的で、フィルムにハメるブロックの組み合わせが重要になってくる。



コメント

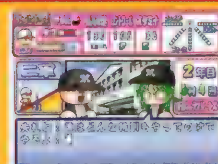
GOOD ルールがシンプルなので、初めてでも、楽にプレイできる。３周目以降は映像スクラッチやエフェクト機能などが追加され、制限時間も関係ない「フリープレイ」が楽しめる。オプションではＳＥの有無など細かな設定が可能。

BAD ３周目からいろいろな要素が加わってきて楽しくなるわけだが、１周目をクリアした時点での達成感が薄いため、２周目、３周目にチャレンジする気が起きないかも…。

CHECK

実況パワフルプロ野球７

発売日 7/6　PS2 SPG



DATA ■コナミ ■オープン価格 ■MC２（400KB）
（紹介記事はP.46～）

内容

大人気野球ゲーム『パワプロ』シリーズの最新作。友だちやＣＯＭと自由に戦える対戦、試合の途中からプレイしてクリア（勝利）を目指すシナリオ、オリジナル選手を育てるサクセスなど、モードも相変わらず充実している。ＰＳ２になったことで、読み込み時間も大幅に短縮されている。



コメント

GOOD 今や野球ゲームの定番といわれている『パワプロ』だけに、システムの完成度の高さはピカイチ。ＰＳ２のアナログスティックとの相性もよく、快適に試合の駆け引きを楽しむことができる。サクセスモードも、シナリオが12球団分用意されているため、長く遊べる。

BAD アナログスティックでの微妙な操作が求められるため、慣れていない人は苦労する（一応、✚キーでも操作は可能）。チュートリアル要素も少なめ。

CHECK

CHECKマークの見方

- 登場する女の子がかわいい。胸キュンな作品。
- グラフィックがきれい。見ていて楽しい。
- キャラクターが魅力的。共感できる点がある。
- システムが個性的。新しい発見がある。
- 戦闘が楽しい。戦うのが快適。

PS FTG スラップ ハッピー リズム バスターズ

発売日 6/29



DATA
■アスク
■¥4,800 ■MC(1ブロック)
(紹介記事はP.64〜)

内容
リズムに合わせてボタンを押すことで、ビートコンボという必殺技を出す、リズムゲームのテイストを取り入れた2D・FTG。人気DJがサウンドを担当するなど、リズムゲームとしてもレベルの高い仕上がり。キャラは数多く登場するが、コマンドが共通のため初心者でも気軽に楽しめる。

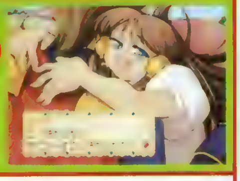


コメント
GOOD 技コマンドが簡単、ビートコンボ専用のプラクティスモードがあるなど、FTGの基本を押さえた作りが◎。空中受け身やガードキャンセル、チェーンコンボなどのシステムも揃っていて、本格的な対戦も楽しめるのに、値段が¥4,800。
BAD ビートコンボを決めたあとに一瞬の間が生じるため、バトルに水を差された感じを受けてしまう。また、コンボで体力が減りすぎるなど、バランス調整がもう1つ。

CHECK

PS SLG 小さな王国エルトリア

発売日 6/29



DATA
■ケイエスエス
■¥4,800
■MC(3ブロック)

内容
次期国王になるための、さまざまな試練を乗り越えていく王国運営SLG。2年間の間、王に代わり国を統治しながら、魔王を倒して平和を取り戻すのが目的。さらに、王の証である「戦士の証」と「賢者の証」を手に入れ、王にふさわしい、理想の花嫁を捜し出さなくてはならない。

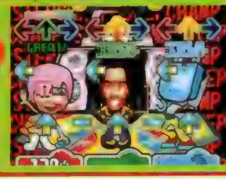


コメント
GOOD ほのぼのとした世界観と、柔らかいタッチの絵柄が非常にマッチしている。システムもシンプルでとっつきやすい。新しいお店ができたり、人口が増えるなど、町が発展する様子がストレートに画面に反映されるのがおもしろい。恋愛SLGとしての側面から見ても、登場する女の子たちは個性的で、魅力がある。
BAD RPGではないので、戦闘はかなり単調。キャラクターの能力に変化がないのが物足りない。

CHECK

PS ETC ビシバシスペシャル3 〜ステップチャンプ〜

発売日 6/29



DATA
■コナミ
■オープン価格
■MC(1ブロック)

内容
アーケードで人気の『ステップチャンプ』が『ビシバシスペシャル3』となって登場！ 『ダンスダンスレボリューション』のコントローラを使って、全23種類のミニゲームを遊ぶことができるのだ。ひたすら連打するものや、反射神経の問われるものなど、バラエティに富んでいる。



コメント
GOOD ミニゲームが豊富なうえ最高8人まで参加可能なので、多人数で遊ぶと盛り上がる。罰ゲームがあるのも良い。『DDR』のコントローラを使ってプレイすれば、ダイエットになるかも。
BAD 『DDR』用のコントローラを使って、全部のミニゲームをクリアするのは体力的にかなりハード。最大3枚まで接続することが可能だが、部屋の広さなどの関係で実行するのは難しい。上級者にハンデをつけられるとよかった。

CHECK

PS FTG Wu-Tang（ウータン）

発売日 6/29



DATA
■サクセス
■¥4,800
■MC(1ブロック)、MT

内容
4人同時対戦が可能な3D格闘ゲーム。ゲーム全編にわたり、洋ゲー独特の奇妙な雰囲気であふれている。メインとなるのはさらわれた師匠を助けるため、大少林寺を目指す「ストーリーモード」。そのほか、コマンドを練習する「プラクティス」、プレイヤー同士で対戦する「VS」がある。

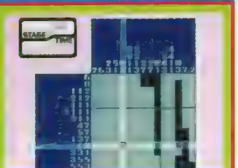


コメント
GOOD 4人で対戦していても、処理落ちなどはなく、快適にプレイできる。操作もシンプルで「プラクティス」で少し練習すればすぐにプレイ可能だ。
BAD ステージによっては3vs1の状況もあるのだが、どの敵に軸を合わせるのか難しい。さらに、囲まれてしまうと対処しきれなくなってしまう。一部のコマンドが⊗＋◎など、非常に押しづらい設定になっている。ラスボスにたどり着くための条件が非常にきびしい。

CHECK

PS PZG SuperLite1500シリーズ おえかきパズル3

発売日 6/29



DATA
■サクセス
■¥1,500
■MC（1ブロック）

内容
枠外の縦と横に描かれた数字をヒントに、マス目を塗りつぶしていって絵を完成させる「ピクチャークロスワード」。制限時間はなく、「間違ったところを塗りつぶすと残り時間が減る」というペナルティもない。1つの問題に、時間をかけてじっくりと挑戦するようになっている。

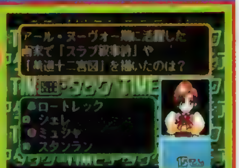


コメント
GOOD 5×5の小さいサイズの簡単なものから、20×20サイズのものまであり、問題は数もバラエティもけっこう豊富（特に大きいサイズの種類）。¥1,500という値段を考えるとかなりお得。
BAD 制限時間がなく、タイムアップでゲームオーバーということはないが、間違っているところに気づかないまま進んでしまうと、修正してクリアするのはけっこう大変。クリア時の喜びを盛り上げるアニメーションなどの演出がない。

CHECK

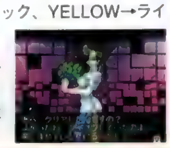
PS ETC SuperLite1500シリーズ クイズマスター YELLOW/BLUE/RED

発売日 6/29



DATA
■サクセス
■各¥1,500
■MC(1ブロック)

内容
クイズ（四択）を解くおもしろさを純粋に追求したソフト。問題はパッケージごとにジャンル分けされていて、RED→スポーツ＆サイエンス、BLUE→文学・文芸＆ソシオテック、YELLOW→ライフ＆カルチャーとなっている。3本分のセーブデータを統合すれば、オマケ要素も出現。



コメント
GOOD 値段は安いのに、問題数が豊富なのはうれしい（なんと16,000問以上！）。モードは2人で対戦する「VS」、制限時間内に何問答えられるかに挑戦する「タイムアタック」、ノルマをクリアしてクイズマスターを倒す「ノックアウト」の3種類があり、いろんな楽しみ方ができるのも◎。特に「タイムアタック」はハマリ度が高く、かなり熱中できる。
BAD クイズを解くことだけを目的にしているためか、少々演出がさびしい。

CHECK

PS PZG SuperLite1500シリーズ 数独3

発売日 6/29



DATA
■サクセス
■¥1,500
■MC（1ブロック）

内容
数字を使ったPZGの第3弾。9×9のマス内で、縦横の列と3×3で区切られた太枠内に、1〜9の数字が重複しないように数字を埋めていく。仮の数字を入力できたり、全マス内にある同じ数字が光って、教えてくれる、便利な機能を搭載。問題は全部で200問以上も用意されている。

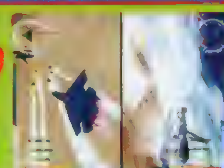


コメント
GOOD ルールが簡単で、誰にでも遊ぶことができる。仮数字を1マスに4つまで入力できるメモ機能があるのは親切。問題数が多く、値段も¥1,500と安いので、頭の体操用に気軽に購入できる。
BAD 難易度が高いと、仮数字を考えることが多くなり、1回のプレイ時間が長くなるので集中力が続かない。終盤で間違いに気づくと、仮数字を消去するのに時間がかかる。タイムアタックなどのクリア目標がないので飽きやすい。

CHECK

PS STG MACROSS PLUS −GAME EDITION−

発売日 6/29



DATA
■翔泳社/タカラ
■¥6,800 ■MC(1ブロック)
(紹介記事はP.183〜)

内容
「マクロスプラス」のOVAをゲーム化。戦闘機バルキリーで、STGとACTの2つのシステムで繰り広げられる戦いを勝ち抜いていく。原作アニメがそのままデモとして挿入されていたり、敵ミサイルの雨をオートで回避するシステムが採用されていたりと、ファンをうならせる要素も。



コメント
GOOD OVAをそのまま再現したオープニング、ステージ間デモは必見。戦闘中、特定の状況に入ると発動するオートデモは板野サーカスそのもの。大量のミサイルを自分で完璧に回避できれば爽快。
BAD ステージごとに舞台が地上、空中と決まっていて、バルキリーを自由に変形させられない。ステージ数も全16面とボリューム不足。戦闘中、敵弾をさけるのが難しく、オートデモに頼ることが多くなるので、弾よけの快感がない。

CHECK

安い。コストパフォーマンスが高くお得。
ストーリーがいい。世界観がいい。
とにかく楽しくてハマりまくれる作品。
つい聞きほれるほど、音楽や効果音がいい。
原作があって、ファンにはたまらない作品。

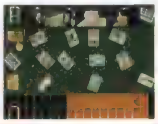
PS TBL 裏技麻雀 ～これって天和ってやつかい～

発売日 6/29



DATA
■スパイク
■¥4,800 ■MC(1ブロック)
(紹介記事はP.183～)

内容
対戦中にコマンド入力で裏技が使える異色の麻雀ゲーム。洗牌のときや対局中に裏技を使ったり、相手の裏技を阻止しながら局を進める。相手はこちらの動きを警戒しており、うまくスキをつかないと失敗してしまう。「ぶっこ抜き」や「つばめ返し」など、実在する裏技が10種類以上も使える。

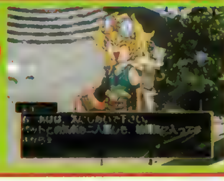


コメント
GOOD 昭和初期の麻雀のルールや洗牌から始めるシステムが新鮮。裏技が決まったときの演出がカッコよくて気持ちいい。麻雀をやり込んでいて、普通の麻雀ゲームに飽きたらない人にオススメ。
BAD 昭和初期という舞台設定などの独特の雰囲気に抵抗がある人には向かない。対戦相手のセリフや動きが少ないので、裏技を見抜くにはカンに頼ることが多い。洗牌から始めるので、実際に麻雀をやったことがないととまどってしまう。

CHECK

PS RPG ブレンド×ブランド 〈おでかけ合成RPG〉

発売日 6/29



DATA
■トンキンハウス
■¥5,800 ■PS(15ブロック)
(紹介記事はP.139)

内容
アイテム合成が楽しいRPG。街の人からアイテム作りを依頼され、素材を集めて目的のアイテムを作り、それを届けるのがゲームの基本的な流れ。プレイにはポケステが必須。街での行動はPS本体で、フィールドなどの冒険はポケステで進行する（冒険シーンをテレビ画面でも表示可能）。



コメント
GOOD ポケステ対応なので、フィールドでの冒険をいつでもどこでも楽しめる。依頼という小イベントを繰り返しこなしていくタイプなので、手軽に楽しめる。登場人物たちのやりとりも楽しい。
BAD 冒険シーンをテレビに表示させても、ポケステ画面そのままで物足りない。冒険時のマップが3Dなので地形のつながりが把握しにくい。会話のやりとりを一気にスキップできない。依頼を繰り返すのが単調なのでプレイが作業化しがち。

CHECK

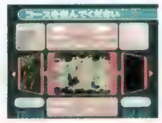
PS PZG ミスタードリラー

発売日 6/29



DATA
■ナムコ
■¥4,800 ■MC(1ブロック)
(紹介記事はP.66)

内容
アーケードで人気の『Mr.ドリラー』の移植。ブロックをドリルで掘りながら地下へ進んでいくアクションPZGで、ルールは簡単。予想のつかないブロックの崩落などもありスリル満点。PS版のオリジナルモードとして「タイムアタック」と、上級者向けの「とことんドリラー」が追加。

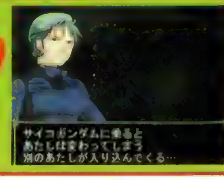


コメント
GOOD 単純なルールのPZGなのだが、ミスを予測するのが難しく、悔しさからもう一度プレイしてしまうおもしろさがある。高得点を狙い始めると、難易度が一気に上昇するため、スコアアタックも楽しい。無制限に掘り進むことができる「とことんドリラー」は、アーケード版を極めた人にも楽しめる内容。
BAD スコアアタック時には、STG並みの連射が必要なので、オート連射ボタンが用意されていた方がよかった。

CHECK

PS ETC 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書

発売日 6/29



DATA
■バンダイ
■¥2,800 ■MC(3ブロック)
(紹介記事はP.110～)

内容
『ジオンの系譜』を極めた方々のワガママ（？）な願いをかなえてくれる追加ディスク。原作に基づいたものや、本編ではありえないシチュエーションに設定されたお楽しみセーブデータが満載！ さらに難問ぞろいのクイズや映像特典など、本作オリジナルの要素もドッサリ盛り込まれている。

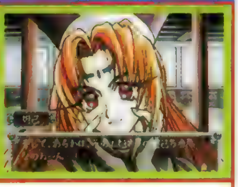


コメント
GOOD スペシャルセーブデータ集には多彩に設定された攻略指令集(20本)のほか、『ギレンの野望』の各モードをさらに簡単に、あるいは難しくプレイするためのデータ(24本)も収録されている。そのうえ映像特典では最新作『SDガンダム GGENERATION―F』のムービーも楽しめるという充実ぶり。お買い得度はピカイチ。
BAD データによっては泣けるほど難しい。本編を持ってないとプレイできない。

CHECK

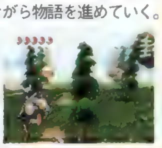
PS A.RPG 仙界大戦 ～TVアニメーション仙界伝封神演義より～

発売日 6/29



DATA
■バンダイ
■¥5,800
■MC(1ブロック)

内容
人気を博したTVアニメ「封神演義」が原作のA・RPG。シナリオは全部で5つ。街などのエリアマップ内で情報を集めたり、ミニゲームをクリアしてキャラのレベルを上げながら物語を進めていく。イベントによっては、戦闘に突入し、原作に登場する技が繰り出されることもある。

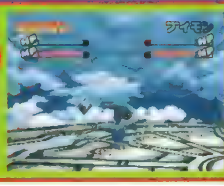


コメント
GOOD 随所に盛り込まれたムービーや100人以上の登場キャラクター、豪華声優陣によるボイスなどが、ファンにはたまらない。戦闘では、原作でおなじみの派手な必殺技などが楽しめる。
BAD 原作を知らないと、キャラ名の読み方がわからない。マップ画面を移動するときのスピードが遅い。ミニゲームをクリアするとキャラが成長するというシステムは、戦闘パートをゲームのオマケ的な要素にしてしまっている。

CHECK

PS RPG ポケットデジモンワールド

発売日 6/29



DATA
■バンダイ
■¥2,800
■PS(15ブロック)

内容
ポケットステーションにダウンロードしたデジモンを育成するRPG。最強のデジモンを目指して、こまめにトレーニングや会話を行えば、現実時間の経過と能力値によって、さまざまな進化をしていくぞ。ポケステの通信機能を使用すれば、友人のモンスターとの対戦や合体ができる。



コメント
GOOD 夜になると眠ってしまったり、現実時間の経過によって進化するなど、ポケステの時計とモンスターの生活がリンクしている。ポケステだけでゲームを進められるので、どこでも遊ぶことができる。ワンダースワンで発売されている『デジタルパートナー』のデジモンとワンダーウェーブを使用しての対戦が可能。
BAD PS本体側でできることが、対戦と資料の閲覧だけしかない。PS本体を使用しての育成もできた方がよかった。

CHECK

PS ETC 作曲するんだもん ダンスリミックス編

発売日 6/29



DATA
■ビング
■¥3,200
■MC(1ブロック)

内容
1小節単位の音楽パターンを、譜面に貼り付けることで、曲を作っていく音楽編集ソフト。用意されているパターンは、ダンスミュージックで多用されるリズム・フレーズなので、気に入ったパターンを貼り合わせていくだけで、クールなダンスミュージックを作曲することができる。

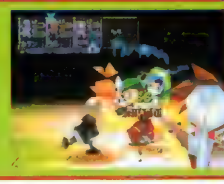


コメント
GOOD 作曲手順はとても簡単で、誰でも手軽に曲を完成させることができる。各パターンがダンスミュージックで多用される音で統一されているので、適当に貼り合わせても、ちゃんと曲に聞こえるようになっている。エフェクター（効果）も数多く用意されており、本格的な作曲を行うことも十分可能だ。
BAD エフェクトをパターンごとではなくトラック単位でしか使用できない。音色数が多すぎて始めはとまどう。

CHECK

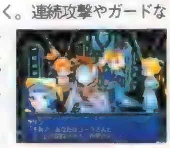
PS RPG ラグナキュールレジェンド

発売日 7/6



DATA
■アートディンク ■¥4,800
■MC(2ブロック)、PS(3ブロック)
(紹介記事はP.178～)

内容
フィールドから戦闘シーンまで、すべてポリゴンで描かれた3D・RPG『ラグナキュール』の第2弾。前作の主人公リーンの息子、エランを中心に壮大な物語が展開していく。連続攻撃やガードなどが盛り込まれたリアルタイムバトルや、リアルタイムイベント（ミニゲーム）が特徴だ。



コメント
GOOD ゲームオーバーがないので、戦闘で全滅してもすぐにその戦闘からやり直せるのがいい。キャラクターの名前や服装の色を変更できるのは友人との対戦のときも区別がつきやすいので、便利。前作のセーブデータでプレイを始めるといいことが!?
BAD 読み込み時間が長くて、ストレスがたまる（特に戦闘画面に入る前）。せっかくのキャラデザインがポリゴンのグラフィックでは生かされていない。

CHECK

CHECKマークの見方
- 登場する女の子がかわいい。胸キュンな作品。
- グラフィックがきれい。見ていて楽しい。
- キャラクターが魅力的。共感できる点がある。
- システムが個性的。新しい発見がある。
- 戦闘が楽しい。戦うのが快適。

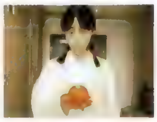
鈴木爆発
PS AVG

発売日 7/6



DATA
■エニックス
■¥5,800
■MC(1ブロック)

内容
携帯電話、アイスコーヒーなど、とにかく目の前の爆弾（見た目には爆弾とは思えないものが登場！）を解体していくスリリングなAVGパズルゲーム。プレイヤーは、時限タイマーがゼロになる前に、ドライバーやニッパーなどの道具を駆使して、爆弾を解体していかなくてはならないぞ。

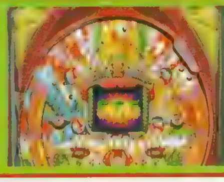


コメント
GOOD “マツキヨ”のCMでおなじみの女優・緒沢凛さんを、ゲームの主人公である・鈴木さん役として起用。ステージをクリアすると彼女の演じるムービーシーンが挿入される。ゲームが進むと、ストーリー分岐もある。ゲームのルールは至ってシンプルで、誰でも楽しめるようになっている。
BAD 1度解体した爆弾なら簡単に解体できてしまうため、2回目のプレイではゲームの新鮮味がなくなってしまう。

CHECK

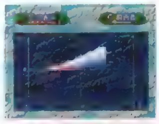
必殺パチンコステーションnow4 俺は熱血冒険王だ!!
PS SLG

発売日 7/6



DATA
■サンソフト
■¥2,800

内容
「再現性が高い」と評判のシリーズ第4弾。今回は「熱血冒険王」が収録されている。あらかじめ用意されている台から選択して攻略するのではなく、台の設定そのもの（釘の調整も含む）を自由にいじって打つというタイプ。豊富なリーチパターンを確認するモードも用意されている。



コメント
GOOD 収録機種は1つだが、¥2,800という値段を考えるとコストパフォーマンスは高い。グラフィックも含めて再現性が高く、「冒険王」ファンなら買って損はなし。釘の調節などもできるので、収録機種のファンでない人も、その機能を目当てに（釘読みのテクニックの訓練をするために）購入という手もアリ。
BAD 収録された機種は、やや時期遅れの感が。すでに各所で消えつつある台なので、攻略に使うのは難しいかも。

CHECK

スタディクエスト 計算島の大冒険
PS RPG

発売日 7/6



DATA
■志学社
■¥5,800
■MC（1ブロック）

内容
RPG形式で算数を学んでいく学習支援ソフト。モンスターが次々に出してくる計算問題を解いていき、魔王を倒すのが目的だ。問題のレベルは小学生1年生用から6年生用まで選択できる。台形の面積に関する問題を出さないなど、新学習指導要領に対応した設定にすることができる。



コメント
GOOD ゲーム感覚で算数を学ぶというよりも、RPGのなかに算数が組み込まれている感じ。問題のレベルも学年ごとにバランスのとれたものになっていて、学習効果も期待できる。
BAD マップやキャラクターのグラフィックの造形が雑で画面が見にくい。ショップによっては、利用方法の説明がなく何をしていいのかわからないことがある。小学生1年生レベルで、マップの方向を東西南北で説明するのは疑問。

CHECK

RCでGO！
PS RCG

発売日 7/6



DATA
■タイトー
■¥5,800 ■MC(1ブロック)
（紹介記事はP.182～）

内容
操縦者の視点でRC（ラジコン）カーを操作するRCGをアーケードから移植。80個以上あるパーツを使ってマシンをチューニングしていく“手作り感”を味わうことができる。また「チャンピオンシップモード」では、オンロード・オフロード合わせて全14コースに挑戦することができる。



コメント
GOOD RCメーカー「京商（株）」が監修しているマシンの挙動や、チューニングパーツは、非常にリアル。こだわり派のRCファンにはたまらないデキだ。パーツを買って自分のマシンを強化していくチャンピオンシップモードが、非常に中毒性が高く楽しい。
BAD 視点が常にRCカーの操縦者の視点なので、操作に慣れるまで苦労する。敵車を吹き飛ばせるダッシュが何度も使えるため、走って抜く楽しみが薄い。

CHECK

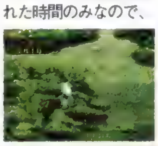
むし太郎
PS ACT

発売日 7/6



DATA
■ビクターインタラクティブソフトウェア
■¥4,800
■MC(1ブロック)

内容
ある年の8月、小学生となって野山を舞台に昆虫採集を楽しむACT。165種類もいる昆虫の採り方はタイミング重視の簡単なミニゲームで行う。昆虫採集が行えるのは決められた時間のみなので、時間を有効に使おう。ゲームステージの総数は18。クリアすると虫捕りランクが発表。

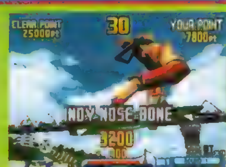


コメント
GOOD ボタンのタイミングが命という単純なゲーム性だが、素直にハマれる。後半に行けば行くほど難しくなる難易度設定もイイ。田舎で昆虫採集をした記憶が甦る懐かしさがある。昆虫が165種類も登場し、図鑑のように楽しめる。とはいっても、専門知識は何もいらない。
BAD 昆虫以外のグラフィックが少しチープ。読み込みが頻繁にあるのは簡単に遊べるゲーム性に反している。セーブの上書きで名前が上書きできない。

CHECK

バーストリック ウェイクボーディング!!
PS SPG

発売日 7/6



DATA
■メトロ
■¥4,800 ■MC(1ブロック)
（紹介記事はP.184～）

内容
人気の高まりつつあるマリンスポーツ、ウェイクボードを題材にしたSPG。プレイヤーは2種目の大会（トリック&障害物レース）に出場し、制限時間内に規定ポイントをクリアしつつ、全コース制覇を狙う。ウェイクボードの爽快感が飛び散る水しぶきとともにリアルに再現された1本だ。



コメント
GOOD 練習モードがあるだけでなく、大会モードでも画面に現れるコマンドを入力するだけでトリックをキメられるので初心者でも楽しめる。障害物レースでは、猛スピードの中でポイントを稼いだり障害物をよけまくるスリルが味わえる。
BAD トリックは46種類もあるのだが、好みの技を自由に出せない。トリック、障害物レースの両モードを通じてボリュームにやや欠ける。ボードを変えても操作感に差がみられないなどの難点アリ。

CHECK

お水の花道
PS SLG

発売日 7月下旬



DATA
■ポニーキャニオン
■¥6,800
■MC(1ブロック)、PS（8ブロック）

内容
PS初の『お水』の世界を題材とした育成SLG。プレイヤーはクラブ「パラダイス」の新米店長となり、個性豊かな6人のコンパニオンを育て上げ、お店を全国区の優良店にするのが目標だ。店長モード以外にも、コンパニオンの働きぶりを見るために客になるお客モードもあるぞ。



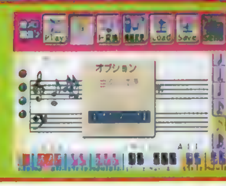
コメント
GOOD めったにのぞくことのできない水商売の世界を体験できるところが楽しい。各コンパニオンの性格付けや人生が、しっかり作られていて、感情移入しやすい。トラブル発生時の店長、お客、コンパニオンそれぞれのリアクションが奥深い。
BAD 音声を聞く機会が少ない。お客のコメントは同じセリフがでることが多いので飽きる。全員を一度に育成できないのは残念。序盤は全キャラのパラメータが見られなくて不便。

CHECK

「お水の花道」は7月下旬の発売に変更されましたが、今号の掲載になります

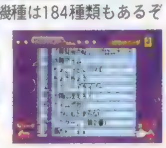
ケータイ・エディ
PS ETC

発売日 7月予定



DATA
■インクリメントP
■¥5,800
■MC(1ブロック)、PS(3ブロック)

内容
携帯電話のメモリダイヤルの保存や編集が可能で、さらに着信メロディの編集・作成もできるソフト。増えすぎたメモリダイヤルの整理整頓も簡単にできる。対応している機種は184種類もあるぞ（着信メロディの編集対応機種は112種類）。レストランや遊園地などの電話番号も収録。



コメント
GOOD 同じデータがないかどうかを、調べられる重複チェック機能がある。8機種と限定されているが、着信メロディをケーブルで転送できる。携帯電話に入っている着信メロディを編集することができるのもイイ。
BAD PS本体から携帯にメモリダイヤルを転送するときに i-mode機種は E-mailアドレスが消去されるなどの欠点がある。3和音の着信メロディがダウンロードができない。

CHECK

「ケータイ・エディ」は7月の発売に変更されましたが、今号の掲載になります

soft guide 6月29日～7月6日発売のソフトがひと目でわかる!! 新作ソフトバイヤーズガイド

安い。コストパフォーマンスが高くお得。 ストーリーがいい。世界観がいい。 とにかく楽しくてハマりまくれる作品。 つい聞きほれるほど、音楽や効果音がいい。 原作があって、ファンにはたまらない作品。



知りたかったすべてが集結!
発売直前の16P
人類は　優良種たるジオン国国民の
手によって管理されねばならんのだ!
巻頭特集
機動戦士ガンダム　ギレンの野望
ジオンの系譜
完全解体マニュアル
暑い夏をさらに熱くする!厳選タイトル特集
夏のBig Title
特報SPECIAL
●グランディアII
●センチメンタルグラフティ2
●ルームメイトノベル～佐藤由香～
●ストリートファイターIII
3rd STRIKE Fight for Future
●ジェットセットラジオ
●スポーン In The Demon's Handほか
攻略
●首都高バトル2
●アドバンスド大戦略
～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦～
●パワーストーン2　ほか
大充実のファンページ
●電撃サクラ大戦3　●センチメンタルクラブ2
●グランディアガーデン●カプコミュニケーション
好評発売中!
VOL.37
定価:550円(税込)
電撃
ドリームキャスト
Dreamcast
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1999,2000 ©2000 GAME ARTS キャラクターデザイン/かのえゆうし ©2000 NECインターチャネル/サイベル/CPU-GO キャラクターデザイン/甲斐智久 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,2000 ©2000 GENKI
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,2000 © 1998,2000 Systemsoft Corp.
発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

NEXT ISSUE　次号予告

電撃プレイステーション PlayStation

Vol.149 7.7(金)発売！



まんが●岩瀬さとみ

ついに発売！『FFIX』大特集!!

次号149号は、ついに発売された『FFIX』を大特集!!　『ペルソナ2　罰』『スパロボα』『パワプロ7』『スキャンダル』の完璧攻略も大充実！　『トゥーム4』『AC2』『DINO CRISIS2』『悠久組曲』などの新作情報も満載！ MCシール付録もまたまたつきます!!

ドラゴンクエストⅦ／真・三國無双／エルダーゲート／テトリス with カードキャプターさくら／砂のエンブレイス／日本大相撲／トワイライトシンドローム／ガングリフォン ブレイズ／機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書 ほか

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStationD は毎月第3金曜日発売

電撃プレイステーション PlayStation D

D34 Vol.150　7.21(金)発売！

次号D34は、『鈴木爆発』『フェイバリットディア 純白の預言者』など体験版8本、『タツノコファイト』『トゥーム4』などのムービー4本を収録!!　大好評の『シスプリ』ミュージアムも充実！

LETTERS　おたよりのあて先

〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部○○○係
[ホームページアドレス]　URL:http://www.mediaworks.co.jp/
※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

★バックナンバーのお問い合わせは、お近くの書店でご注文いただくか、主婦の友図書(株) 直接読者係(03-5280-7588 平日 午前9時～午後5時)にお電話ください。バックナンバーの在庫は、発売後約3カ月間です。品切れの際はご容赦願います。

電撃PlayStation Vol.148

2000年7月7日 発行 第6巻 第18号 通巻144号

発行人 ── 塚田正晃
編集人 ── 渡部雅人
発行所 ── メディアワークス
〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
編集 03-5281-5222
広告 03-5281-5205
発売元 ── 角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
営業 03-3238-8605
印刷・製本 ── 図書印刷
写植 ── オノ・エーワン
DTP ── ローヤル企画
東海創芸



COVER
ペルソナ2　罰
©ATLUS 1996,1999,2000
カバーデザイン…グァバモリオカ
ロゴデザイン……デザインクレスト（朝倉哲也）

STAFF

編集長…………渡部雅人
副編集長………佐藤晴美、倉西誠一
デスク…………千木良慎二、羽岡義晴、高橋輝
編集……………秋山力矢、澄本慎司、本多昇、渡辺諭、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平、田中雅邦、田中和也、松本亮
ライター………本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔、寺井涼、大野英士、荻野晴也、清水豊、田中一行、平出武志、田中雅登、佐藤智也、佐々木麻里菜、木下勝
進行……………中里卓司
アシスタント……飯塚幸正、三輪邦宏、古川朋久、木嶋淳
デザイナー……斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子、リーフ、バナナグローブ スタジオ
写真……………林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、真下裕、井上恵司、外崎久雄、ENTANIYA

RECOMMEND

電撃G's文庫

悠久幻想曲3

パーペチュアルブルー②

著●紺野たくみ　イラスト●moo、福田道生



シープクレスト保安局に絵画強奪の犯行予告状が届けられた。差出人は〈怪盗アスカリト〉。さっそく、ブルーフェザーも捜査に乗り出すが……。人気育成SLGのノベライズ第2弾。

定価:550円(+税)6.24(土)発売！

©1999 Starlight Marry／Media Works Inc

AD INDEX　広告索引

あ アトラス……32・33
アルゼ……79
NECインターチャネル……130
か ガスト……124・125
カプコン……122・123
さ シーディーブロス……127
ソニー・コンピュータエンタテインメント……4・5
た タカラ……6
デジキューブ……20・21
東京ゲームデザイナー学院……140
に 日本通信教育連合会……194・195・ハガキ
は ハーティロビン……34
バンダイ……2・3
バンタン電脳情報学院……82・83・ハガキ
ブロッコリー……226・227
フロム・ソフトウェア……表4
ボディソニック……205
め メディアワークス……126・164
メトロ……84
よ 代々木アニメーション学院……68
ら ラオックス……67



次号は本誌が『FF IX』でガンガン行っちゃうよ号

↑この辺でさりげなく『ドラクエ』もやってますよとアピール中（元ネタ「がんがんいこうぜ」）

7月7日：本誌DPS Vol.149

■付録：メモリーカードシール：
ということで！　6月16日に発売されたD33に引き続き！　今度は本誌が夏の『FF』祭り　7月7日の七夕は『FF IX』で大決定！　そんな貴方のためにDPSはやりますよぉ～イロイロ。もうたまらないくらい。メロメロにさせたい！　なんちて。あ、今のはイロイロとメロメロをかけたわけで……ぐすん。

7月21日：増刊DPS-D34(Vol.150)

■体験版：がんばれ！　ニッポン！　オリンピック2000：鈴木爆発：FAVORITE DEAR 純白の預言者：どつぼちゃん：大江戸風水因果律　花火2：お水の花道：エキサイティングプロレス：SIMPLE1500シリーズVol.29　THE　つり

■ムービー：DINO CRISIS2：タツノコファイト：トゥームレイダー4 ラストレベレーション：トワイライトシンドローム ～再会～

■電撃ミュージアム：テイルズ オブ エターニア：シスター・プリンセス：悠久組曲～All Star Project～

■PS2　今月の特選映像：Sorcerous Stabber ORPHEN 魔術士オーフェン

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●6月発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー／価格／ジャンル	掲載ページ
1	22日 カラフル ロジック	アルトロン ¥1800／PZG	
2	22日 ザ・心理ゲーム7	ヴィジット ¥1500／ETC	
3	22日 ぎゅわんぶらあ自己中心派～イッパツ勝負!～	ゲームアーツ ¥1980／TBL	
4	22日 エルダーゲート	コナミ オープン／RPG	52
5	22日 ぼくのなつやすみ	SCE ¥5800／AVG	132
6	22日 Gダライアス(TAITO 2000シリーズ)	タイトー ¥2000／STG	
7	22日 プチカラット(TAITO 2000シリーズ)	タイトー ¥2000／PZG	
8	22日 サラリーマン金太郎 THE GAME	バンダイ ¥3800／AVG	
9	22日 PUNCH THE MONKEY! ルパン三世 パンチ・ザ・モンキー! ゲームエディション	バンダイ ¥5800／ETC	131
10	22日 大江戸風水因果律 花火2	魔法 ¥5800／TBL	
11	22日 パチスロ帝王6～カンフーレディ・バンバン・プレリュード2～	メディアエンターテイメント ¥5800／SLG	
12	29日 アイディアファクトリーコレクション スペクトラルフォース2	アイディアファクトリー ¥2800／SLG	
13	29日 アイディアファクトリーコレクション モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー ¥2800／RPG	
14	29日 スラップ ハッピー リズム バスターズ	アスク ¥4800／FTG	64・215・217
15	29日 ペルソナ2 罰	アトラス ¥6800／RPG	36・215・216
16	29日 ペルソナ2 罰(デラックスパック)	アトラス ¥9800／RPG	36・215・216
17	29日 釣道～渓流・湖編～ ベスト版	OZクラブ ¥2800 SLG	
18	29日 小さな王国エルトリア	ケイエスエス ¥4800 SLG	215・217
19	29日 ヴァンダルハーツII～天上の門～(コナミ ザ ベスト)	コナミ オープン／S・RPG	
20	29日 Jリーグ 実況ウイニングイレブン2000	コナミ オープン／SPG	60
21	29日 ビシバシスペシャル3～ステップチャンプ～	コナミ オープン ETC	215・217
22	29日 Wu-Tang(ウータン)	サクセス ¥4800／FTG	217
23	29日 SuperLite1500シリーズ おえかきパズル3	サクセス ¥1500／PZG	217
24	29日 SuperLite1500シリーズ クイズマスター YELLOW	サクセス ¥1500／ETC	217
25	29日 SuperLite1500シリーズ クイズマスター BLUE	サクセス ¥1500／ETC	217
26	29日 SuperLite1500シリーズ クイズマスター RED	サクセス ¥1500／ETC	217
27	29日 SuperLite1500シリーズ 数独3	サクセス ¥1500／PZG	217
28	29日 MACROSS PLUS－GAME EDITION－	翔泳社/タカラ ¥6800／STG	183・217
29	29日 スクウェアミレニアムコレクション(サガ フロンティア)	スクウェア ¥3800／RPG	
30	29日 スクウェアミレニアムコレクション(サガ フロンティア2)	スクウェア ¥3800／RPG	
31	29日 スクウェアミレニアムコレクション(ファイナルファンタジータクティクス)	スクウェア ¥3800／S・RPG	
32	29日 スクウェアミレニアムコレクション BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア ¥3800／A・RPG	
33	29日 裏技麻雀～これって天和ってやつかい～	スパイク ¥4800／TBL	183・218
34	29日 ブレンド×ブランド〈おでかけ合成RPG〉	トンキンハウス ¥5800／RPG	139・218
35	[illegible]	[illegible] TBL	
36	29日 ミスタードリラー	ナムコ ¥4800 ACT	66・215・218
37	29日 Major Waveシリーズ EGG	ハムスター ¥1500／TBL	
38	29日 Major Waveシリーズ ラブゲーム・わいわいテニス	ハムスター ¥1500 SPG	
39	29日 Major Waveシリーズ マスター・オブ・モンスターズ～紺碧の賢者達～	ハムスター ¥1500／SLG	
40	29日 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書	バンダイ ¥2800 ETC	110・218
41	29日 仙界大戦～TVアニメーション仙界伝封神演義より～	バンダイ ¥5800／A・RPG	218
42	29日 ポケットデジモンワールド	バンダイ ¥2800 RPG	186・218
43	29日 作曲するんだもん ダンスリミックス編	ビング ¥3200／ETC	218

●7月発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー／価格／ジャンル	掲載ページ
44	6日 ARTDINK BEST CHOICE ラグナキュール	アートディンク ¥2800／RPG	
45	6日 ラグナキュールレジェンド	アートディンク ¥4800 RPG	76・218
46	6日 鈴木爆発	エニックス ¥5800／AVG	215・219
47	6日 アンジェリーク 天空の鎮魂歌(KOEI The Best)	コーエー ¥2800／RPG	
48	6日 維新の嵐 幕末志士伝(KOEI The Best)	コーエー ¥2800／S・RPG	
49	6日 がんばれゴエモン～来るなら恋! 綾繁一家の黒い影～(コナミ ザ ベスト)	コナミ オープン／ACT	
50	6日 Value 1500 麻雀ステーションMAZIN 麻神	サンソフト ¥1500／TBL	
51	6日 スタディクエスト 計算島の大冒険	志学社 ¥5800／RPG	219
52	6日 必殺パチンコステーションnow4 俺は鉄平冒険王だ!!	サンソフト ¥2800 SLG	219
53	6日 スパイクライブラリー#002 コリン マクレー ザ ラリー	スパイク ¥2800 RCG	
54	6日 サルゲッチュ the Best for Family	SCE ¥2800／ACT	
55	6日 みんなのGOLF2 the Best	SCE ¥2800／SPG	
56	6日 俺の屍を越えてゆけ the Best	SCE ¥2800／RPG	
57	6日 RCでGO!	タイトー ¥5800 RCG	182・215・219
58	6日 ベストプライス Cat the Ripper～13人目の探偵士	トンキンハウス ¥2500／AVG	
59	6日 ベストプライス 鋼仁戦記	トンキンハウス ¥2500／S・RPG	
60	6日 ベストプライス 伸縮対戦It's aのに～!	トンキンハウス ¥2500／PZG	
61	6日 むし太郎	ビクターインタラクティブソフトウエア ¥4800／ACT	219
62	6日 わいわい雀荘セット(わいわい雀荘+コントローラ)	ホリ ¥6500／TBL	
63	6日 バーストリック ウェイクボーディング!!	メトロ ¥4800 SPG	184・219
64	7日 FINAL FANTASY IX (ファイナルファンタジーIX)	スクウェア ¥7800／RPG	8
65	13日 アーモリンズ	アクレイムジャパン ¥2000／STG	
66	13日 ～東京魔人學園伝奇 人之章～東京魔人學園剣風帖 繪巻	アスミック・エース エンタテインメント ¥4800 S・RPG	
67	13日 稲川淳二 真夜中のタクシー	ヴィジット ¥4800／AVG	
68	13日 がんばれ! ニッポン! オリンピック2000	コナミ オープン／SPG	
69	13日 日本相撲協會公認 日本大相撲	コナミ オープン／SLG	
70	13日 遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶(コナミザベスト)	コナミ オープン／ETC	
71	13日 CINEMA英会話～愛の果てに～	サクセス ¥3800／ETC	
72	13日 CINEMA英会話～嵐が丘～	サクセス ¥3800／ETC	
73	13日 CINEMA英会話～インターセプター～	サクセス ¥3800／ETC	
74	13日 CINEMA英会話～ゾンビ～	サクセス ¥3800／ETC	
75	13日 CINEMA英会話～天国に行けないパパ～	サクセス ¥3800／ETC	
76	13日 CINEMA英会話～ボーイズ・ライフ～	サクセス ¥3800／ETC	
77	13日 必殺パチスロステーション4 ニューパルR&ホットロッド	サンソフト ¥4800 SLG	
78	13日 ブラスターマスター	サンソフト ¥5800 STG	
79	13日 Monkey Magic(モンキーマジック)	サンソフト ¥4800／ACT	
80	13日 SIMPLE1500シリーズ Vol.29 THE つり	D3パブリッシャー ¥1500 SPG	
81	13日 パーラー! プロ・ジュニア コレクション	日本テレネット ¥3200 SLG	185
82	13日 Best of the Bestパチスロ帝王2～花月・ツーペアー・ビーバーX～	メディアエンターテイメント ¥2800／SLG	
83	19日 パチスロ アルゼ王国3	アルゼ ¥5800予定 SLG	
84	19日 トゥームレイダー4 ラスト レベレーション	カプコン ¥5800 A・AVG	174
85	19日 太閤立志伝III(KOEI The Best)	コーエー ¥2800／S・RPG	
86	19日 チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV(KOEI The Best)	コーエー ¥2800／SLG	
87	19日 ギターフリークス(コナミ ザ ベスト)	コナミ オープン／ETC	
88	19日 実況パワフルプロ野球2000開幕版	コナミ オープン SPG	170
89	19日 SuperLite1500シリーズ The Tetris	サクセス ¥1500 PZG	
90	19日 SuperLite1500シリーズ DEEP FREEZE	[illegible] STG	
91	19日 SuperLite1500シリーズ デザエモンKids	サクセス ¥1500 STG	
92	19日 SuperLite1500シリーズ メモリーズオフ	サクセス ¥1500 SLG	
93	19日 SuperLite1500シリーズ リング オブ サイアス	サクセス ¥1500／AVG	
94	19日 必殺パチンコステーションnow5 ゲゲゲの鬼太郎	サンソフト ¥3800／SLG	
95	19日 SIMPLE1500シリーズ Vol.31 THE サウンドノベル	D3パブリッシャー ¥1500 AVG	185
96	20日 SNKベストコレクション 餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK ¥2800／FTG	
97	27日 砂のエンブレイス～エディンの里のネーブル～	アイディアファクトリー ¥5800／RPG	
98	27日 マル安シリーズ⑤レシプロヒート5000	エクシング・エンタテイメント ¥1980／RCG	
99	[illegible]	[illegible] SLG	
100	27日 ザ・マエストロムジーク The Maestromusic 通常版	グローバル・A・エンタテインメント ¥4800 ETC	
101	27日 ザ・マエストロムジーク The Maestromusic コントローラ同梱版	グローバル・A・エンタテインメント ¥7800 ETC	
102	27日 ハイパーバリュー2800 ハイパーパチンコ	コナミ オープン／SLG	186
103	27日 beatmania featuring DREAMS COME TRUE	コナミ オープン／ETC	185
104	27日 beatmania BEST HITS	コナミ オープン／ETC	
105	27日 ポップンミュージック アニメーションメロディ	コナミ オープン／ETC	
106	27日 プリンセスメーカーポケット大作戦(廉価版)	J・ウイング ¥2800 PZG	
107	27日 バロックシンドローム	スティング ¥3800／AVG	
108	27日 トワイライトシンドローム～再会～	スパイク ¥5800／AVG	
109	27日 SIMPLE1500実用シリーズ Vol.1 [illegible]	D3パブリッシャー ¥1500 ETC	
110	27日 SIMPLE1500実用シリーズ Vol.2 家庭の風水	D3パブリッシャー ¥1500／ETC	
111	27日 SIMPLE1500実用シリーズ Vol.3 姓名判断	D3パブリッシャー ¥1500／ETC	
112	27日 SIMPLE1500実用シリーズ Vol.4 料理～定番料理レシピ集	D3パブリッシャー ¥1500 ETC	
113	27日 Major Waveシリーズ Acid	ハムスター ¥1500／ACT	
114	27日 Major Waveシリーズ バトルアスリーテス 大運動会 GTO	ハムスター ¥1500／ACT	
115	27日 PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!～気持ちセンセーション～	パンドラボックス ¥1980／AVG	
116	27日 BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン ¥4800／ETC	
117	27日 スーパー・バス・フィッシング普及版	メディアリング ¥1500 SPG	
118	27日 ハッピィサルベージ	メディアワークス ¥5800／AVG	166
119	7月中旬 どこでもハムスター2(ちゅ～)	ベック ¥38[illegible] SLG	
120	7月下旬 City Bravo!～ビジネス編～	アルトロン ¥5800 SLG	185
121	7月下旬 日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀 入門編 実戦編	ナグザット ¥2800予定 TBL	
122	7月下旬 デジモンワールド2	バンダイ ¥5800／RPG	
123	7月下旬 お水の花道	ポニーキャニオン ¥6800 SLG	219
124	7月 ケータイ・エディ	インクリメントP ¥5800 ETC	183・219
125	[illegible]	[illegible] ACT	
126	7月 Major Waveシリーズ SWING	ハムスター ¥1500 PZG	
127	7月 ファイティングロッドセット(ウイニング・ルアー+釣りコン)	ホリ ¥7800／SPG	
128	7月 パチスロ帝王W～アラベスクR・ホットロッドクイーン～	メディアエンターテイメント ¥3980／SLG	

●8月発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー／価格／ジャンル	掲載ページ
129	3日 ARTDINK BEST CHOICE アクアノートの休日2	アートディンク ¥2800／SLG	
130	3日 人魚の烙印	NECインターチャネル ¥5800 RPG	
131	[illegible]	[illegible] ETC	
132	3日 ベストプライス Juggernaut～戦慄の扉	トンキンハウス ¥2500／AVG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A・AVG●アクション・アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
133	3日 ベストプライス黄昏のオード	トンキンハウス	¥2500／RPG	
134	3日 プレイで覚える英熟語 でるでる750	ナガセ	¥2800／ETC	
135	3日 ロジック麻雀 創龍 四人打ち・三人打ち	日本一ソフトウェア	¥1500／TBL	
136	3日 SDガンダム GGENERATION-F	バンダイ	¥7800 SLG	116
137	3日 SDガンダム GGENERATION-F LIMITED EDITION	バンダイ	[illegible] SLG	116
138	3日 KENKIいっぱつ! クレーンマスターになろう!!	ファブコミュニケーションズ	¥2500／SLG	
139	3日 KENKIいっぱつ! ショベルマスターになろう!!	ファブコミュニケーションズ	¥2500／SLG	
140	3日 STREET BOADERS 2	マイクロキャビン	¥5800／ACT	
141	3日 ストリートボーダーズUSA	マイクロキャビン	¥1500 ACT	
142	3日 エキサイティングプロレス	ユークス	¥5800／SPG	200
143	10日 0からの将棋 将棋幼稚園あゆみ組R(廉価版)	アフェクト	¥1500／TBL	
144	10日 マジカルダイスキッズ	[illegible]	¥4800 TBL	
145	10日 着信メロディだもん GOLD	ピング	¥2480 ETC	
146	10日 どつぼちゃん	ユニバース開発	¥4800 ETC	
147	24日 ときめきメモリアル2 Substories ~Dancing Summer Vacation~	コナミ	オープン AVG	180
148	24日 [illegible]	[illegible]	[illegible] SPG	
149	24日 SuperLite1500シリーズBURN OUT	サクセス	¥1500 RCG	
150	[illegible]	[illegible]	[illegible] SPG	
151	[illegible]	[illegible]	[illegible] SPG	
152	[illegible]	[illegible]	[illegible] SPG	
153	[illegible]	J・ウイング	¥2800 TBL	
154	[illegible]	D3パブリッシャー	¥1500 SLG	
155	24日 バーチャパチスロ7	マップジャパン	[illegible] SLG	
156	24日 悠久組曲 All Star Project	メディアワークス	¥5800予定 AVG	28
157	26日 ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	¥7800／RPG	70
158	31日 マル安シリーズ⑥ミスティックドラグーン	エクシング・エンタテイメント	¥1980 RPG	
159	[illegible]	[illegible]	[illegible] AVG	
160	[illegible]	[illegible]	[illegible] AVG	
161	[illegible] BOUNTY SWORD FIRST	ハムスター	¥1500 RPG	
162	[illegible]3~毎日の方位占い~	ヴィジット	¥4800 ETC	
163	[illegible]占い4[illegible]	ヴィジット	¥4800 ETC	
164	8月下旬 FAVORITE DEAR 純白の預言者	NECインターチャネル	¥5800 SLG	178
165	8月 テトリス with カードキャプターさくら エターナルハート	アリカ	¥5800 PZG	
166	8月 稲川淳二 恐怖の屋敷 廉価版	ヴィジット	¥1980 AVG	
167	[illegible] 19時30[illegible]上野発夜光列車~ 廉価版	[illegible]	¥1980 AVG	
168	8月 INTERNATIONAL SOCCER EXCITESTAGE 2000	エポック社	¥5800 SPG	
169	8月 SIMPLE1500シリーズVol.32 THE ボクシング	D3パブリッシャー	¥1500 SPG	
170	8月 SIMPLE1500シリーズVol.33 THE 卓球	D3パブリッシャー	¥1500 SPG	
171	8月 SIMPLE1500シリーズVol.34 THE クイズ番組	D3パブリッシャー	¥1500／ETC	
172	8月 SIMPLE1500シリーズVol.35 THE シューティング	D3パブリッシャー	¥1500 STG	
173	8月 HEIWA Parlor! PRO いなかっぺ大将スペシャル	日本テレネット	¥5200／SLG	

●夏発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
174	夏 RPGツクール4	アスキー	¥6800 ETC	
175	[illegible]URFING 2nd(仮)	[illegible]	¥5800予定 SPG	
176	夏 沈黙の艦隊	講談社	¥5800予定／S・RPG	
177	[illegible]	[illegible]	[illegible] SPG	
178	[illegible]	[illegible]	[illegible] PZG	
179	夏 タツノコファイト	[illegible]	[illegible] FTG	196
180	夏 逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定 AVG	
181	夏 名探偵コナン 3人の名推理(仮)	バンダイ	¥5800予定／AVG	
182	夏 青の6号 Antarctica	バンダイビジュアル	¥6800 SLG	

●9月発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
183	7日 ビートマニア APPEND GOTTAMIX2 ~Going Global~	コナミ	オープン ETC	186
184	13日 DINO CRISIS2	カプコン	未定 A・AVG	
185	14日 七田式右脳でアソベンチャー1~ことばABC 0歳~2歳	サクセス	¥2800 ETC	
186	14日 七田式右脳でアソベンチャー2~かたち123 0歳~2歳	サクセス	¥2800 ETC	
187	[illegible]	[illegible]	[illegible] ETC	
188	[illegible]	[illegible]	[illegible] ETC	
189	14日 七田式右脳でアソベンチャー5~ことばABC 4歳~6歳	サクセス	¥2800 ETC	
190	14日 七田式右脳でアソベンチャー6~かたち123 4歳~6歳	サクセス	¥2800 ETC	
191	14日 爆流	コナミ	¥5800 SPG	
192	21日 幻想水滸外伝Vol.1 ハルモニアの剣士	コナミ	オープン AVG	
193	28日 ハムスター物語	カルチャーブレーン	¥4800 SLG	
194	28日 SuperLite1500シリーズ下天の夢信長秘録	サクセス	¥1500／ETC	
195	28日 キミにSteady	シーディーブロス	¥5800 SLG	
196	9月上旬 ディオラムス	ポノス	未定／TBL	
197	[illegible]高2→将軍	アスク リズミックス	¥4800予定 AVG	
198	[illegible]	[illegible]	[illegible] PZG	
199	[illegible]	[illegible]	¥6800予定 AVG	
200	[illegible]	[illegible]	[illegible] RCG	
201	[illegible]	[illegible]	[illegible] SLG	
202	[illegible]	[illegible]	[illegible] SLG	
203	[illegible]	[illegible]	[illegible] A・RPG	
204	[illegible]	[illegible]	未定 SPG	181
205	9月 PANDORA MAX SERIES Vol.5 ごちゃちる	パンドラボックス	¥1980／AVG	
206	[illegible]	パンドラボックス	[illegible] AVG	
207	[illegible]	エンターテインメントソフトウェアパブリッシング	¥5800 SLG	186
208	9月 パカパカパッションスペシャル	プロデュース	未定／ETC	
209	[illegible]	ホリ	¥3980 TBL	

●10月以降発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
210	10月19日 元祖 動物占い	カルチャーブレーン	¥2980 ETC	
211	10月26日 SuperLite[illegible]	サクセス	¥1500 ACT	
212	10月[illegible]	サクセス	¥1500 PZG	
213	10月[illegible]	サクセス	¥1500 PZG	
214	10月[illegible]	サクセス	¥1500 RPG	
215	[illegible]	[illegible]	¥4800 SLG	
216	10月 WTC	スパイク	未定 RCG	
217	10月 PS-ZOIDS	トミー	未定 SLG	120
218	10月 PANDORA MAX SERIES Vol.6 リストラの帝	パンドラボックス	¥1980／AVG	
219	10月 わいわいトランプ大戦	ホリ	[illegible] TBL	
220	[illegible]	スパイク	未定 RCG	
221	秋 カートンくん	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800予定／PZG	
222	秋 三洋パチンコパラダイス4	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定 SLG	
223	秋 OH NO!(オ~ノ~!)	アスミック・エース エンタテインメント	¥4800／ACT	186
224	秋 東京魔人學園外法帖	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
225	秋 メタルスラッグX	SNK	¥5800／ACT	
226	秋 ブレイドアーツ 黄昏の都ルルイエ	エニックス	未定 A・AVG	
227	秋 フレンズ ~青春の輝き~	NECインターチャネル	¥6800予定 AVG	
228	秋 SuperLite1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500 SLG	
229	秋 パワーショベルに乗ろう!!	タイトー	¥5800／SLG	
230	秋 エクスドライバー	バンダイビジュアル	未定／RCG	
231	秋 HOSHIGAMI(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	¥4800予定 S・RPG	22
232	12月 PANDORA MAX SERIES Vol.7 ONI 零~復活~	パンドラボックス	¥1980 RPG	
233	2000年 エムブレムサーガ	アスキー	未定／S・RPG	
234	2000年 音楽ツクール3	アスキー	未定／ETC	
235	2000年 機動新撰組 萌えよ剣	アスキー	未定／RPG	
236	2000年 PANZER FRONT bis.(仮)	アスキー	未定／SLG	
237	2000年 ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシングエンタテイメント	¥6800予定／SLG	
238	2000年 ナイトメアクリーチャーズII	コナミ	未定／ACT	
239	2000年 SIMPLE1500シリーズ Vol.21 THE 野球	D3パブリッシャー	¥1500 SPG	
240	2000年 ガンホーブリゲイド	トミー	¥6800予定／SLG	
241	2000年 カムライ—神来—	ナムコ	未定／RPG	
242	2000年 テイルズ オブ エターニア	ナムコ	未定／RPG	
243	2000年 蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
244	2000年 バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	
245	2000年冬 Sister Princess(シスタープリンセス)	メディアワークス	未定／AVG	
246	2001年3月 PANDORA MAX SERIES Vol.8 [illegible]2	パンドラボックス	¥1980 RPG	
247	2001年 PANDORA MAX SERIES [illegible]	パンドラボックス	¥1980 AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
248	未定 ぼのぼーど	アミューズ	¥4800 TBL	
249	未定 アンガーハンター(仮)	イースリースタッフ	未定 未定	
250	未定 バッシングビート2	イースリースタッフ	未定／SPG	
251	未定 SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
252	未定 THE RUINS~ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
253	未定 KNIGHTS OF GENESIS~神々の黄昏~	エスコット	¥5980 S・RPG	
254	未定 BLACK MATRIX+	NECインターチャネル	未定 S・RPG	
255	未定 メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
256	未定 メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
257	未定 サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
258	未定 カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
259	未定 レガシー オブ ケイン ソウル リーバー	カプコン	未定／ACT	
260	未定 ~森下卓八段監修~本格対戦将棋「聖」	カルチャーブレーン	¥1980 TBL	
261	未定 恋愛麻雀「フェイバリット」	カルチャーブレーン	¥4800 TBL	
262	未定 ARKS1000~目指せ!究極の召還士~(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
263	未定 ポップンミュージック4(仮)	コナミ	未定／ETC	
264	未定 GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
265	未定 DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
266	未定 FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
267	未定 PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
268	未定 Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800／ACT	
269	未定 ルナ・ウイング -時を越えた聖戦-	翔泳社/タカラ	¥6800／S・RPG	
270	未定 ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCE	未定／TBL	
271	未定 FOUR／フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定／PZG	
272	未定 駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
273	未定 Q極クイズ こたえてプリ~ズ	Tears	未定／PZG	
274	未定 爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
275	未定 LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定／SPG	
276	未定 TALL TWINS TOWER	テクノソレイユ	未定／PZG	
277	未定 人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC	
278	未定 パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
279	未定 タイブレーク	バディ	未定／SPG	
280	未定 プロ野球監督になろう!	バンダイ	¥6800予定／SLG	
281	未定 PATLABOR THE GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定／A・AVG	
282	未定 戦国夢幻	バンプレスト	未定／SLG	
283	未定 タイムボカンシリーズ ボカンGOGOGO	バンプレスト	未定／RCG	
284	未定 PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800／ACT	

285	未定 猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／AVG	
286	未定 ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
287	未定 スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	レイ・フォース	未定／SLG	
288	未定 スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	レイ・フォース	未定／SLG	

PlayStation2

●6月発売予定のソフト

289	22日 フレースヴェルグ	ガスト	¥6800／RCG	138
290	22日 ロックンメガステージ	ジャレコ	¥8800／ETC	
291	29日 スキャンダル	SCE	¥6800／AVG	188・214・216
292	29日 TVDJ	SCE	¥5800／ETC	62・215・216

●7月以降発売予定のソフト

293	7月6日 実況パワフルプロ野球7	コナミ	オープン／SPG	46・214・216
294	7月19日 実況ワールドサッカー2000	コナミ	オープン／SPG	176
295	7月27日 アメリカン・アーケード	アストロール	¥5800／TBL	
296	7月27日 アーマード・コア2	フロム・ソフトウェア	¥6800／ACT	114
297	7月下旬 ドリームオーディション(初回限定同梱版)	ジャレコ	¥10800予定／ETC	
298	7月 びっくりマウス	SCE	¥4800予定／ETC	
299	7月 EXビリヤード	タカラ	¥5800／TBL	
300	8月3日 Sorcerous Stabber ORPHEN～魔術士オーフェン～	角川書店/ESP	¥6800／A・RPG	74
301	8月3日 真・三國無双	コーエー	¥6800／ACT	172
302	8月10日 ライゼリート～エフェメラルファンタジア～	コナミ	オープン／RPG	78
303	8月中旬 マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	¥5800／SPG	186
304	8月下旬 マジカルスポーツ GoGoGolf	魔法	¥5800／SPG	185
305	8月 THE MECHSMITH(ザ・メックスミス)	アイディアファクトリー	未定／SLG	
306	8月 Surfroid－伝説のサーファー－	アスキー	¥6800／SPG	186
307	8月 プロ麻雀 極 NEXT	アテナ	¥4800／TBL	185
308	8月 ガングリフォン ブレイズ	カプコン/ゲームアーツ	¥6800／STG	
309	8月 Velvet File-ヴェルベット ファイル-	ダズ	¥6800／SLG	106
310	夏 栄冠は君に 甲子園への道	アートディンク	¥6800／SLG	
311	夏 アクアクア	イマジニア	未定／PZG	
312	夏 ワイルド ワイルド レーシング	イマジニア	未定／RCG	
313	夏 XFIRE(クロスファイア)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800／A・AVG	
314	夏 三國志VII	コーエー	¥8800／SLG	
315	夏 がんばれ！ニッポン！オリンピック2000	コナミ	未定／SPG	
316	夏 Gセイバー	サンライズインタラクティブ	¥7800／STG	118
317	夏 SPLASH DIVE	SCE	未定／ACT	
318	夏 UNiSON	テクモ	未定／ACT	

●秋以降発売予定のソフト

319	9月 シルフィード ザ・ロストプラネット	カプコン/ゲームアーツ	¥6800／STG	
320	9月 RING of RED	コナミ	未定／SLG	102
321	10月 motogp	ナムコ	未定／RCG	
322	11月 鬼武者	カプコン	未定／未定	
323	秋 アンジェリーク　トロワ	コーエー	未定／SLG	
324	秋 機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定／SLG	
325	秋 電線(仮)	SCE	未定／ACT	
326	秋 ボクと魔王(仮)	SCE	未定／RPG	
327	秋 Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定／RCG	
328	秋 F1 Racing CHAMPIONSHIP	ユービーアイソフト	未定／RCG	
329	冬 花と太陽と雨と	アスキー	未定／A・AVG	
330	冬 マイト アンド マジック(仮)	イマジニア	未定／RPG	
331	冬 Rally Hard(仮)	イマジニア	未定／RCG	
332	冬 暴れん坊プリンセス	角川書店/ESP	¥6800／RPG	
333	冬 ダーククラウド	SCE	未定／RPG	
334	冬 ポポロクロイス物語III(仮)	SCE	未定／RPG	
335	冬 チョロQ HG	タカラ	未定／RCG	
336	冬 1／4(ワン・フォース)	フロム・ソフトウェア	未定／RPG	
337	2000年 GUN HEARTS(仮)	アイディアファクトリー	未定／ACT	
338	2000年 THE FLINTSTONES in VIVA ROCKVEGAS(仮)	アイディアファクトリー	未定／RCG	
339	2000年 チューニングカーレースゲーム	エム・ティー・オー	¥5800／RCG	
340	2000年 上海フォーエレメント	サンソフト	未定／PZG	
341	2000年 ギャロップレーサー(仮)	テクモ	未定／RCG	
342	2000年 モンスターファーム(仮)	テクモ	未定／SLG	
343	2000年 GAME SELECT 5　和	悠紀エンタープライズ	¥5800／TBL	
344	2001年春 FINAL FANTASY X(ファイナルファンタジーX)	スクウェア	未定／RPG	
345	2001年春 爆走デコトラ伝説3	スパイク	未定／RCG	
346	2001年春 マジカルスポーツ キラーパス2	魔法 東京	¥5800／SPG	
347	2001年夏 FINAL FANTASY XI(ファイナルファンタジーXI)	スクウェア	未定／RPG	
348	2001年 タイフーン(仮)	イマジニア	未定／SLG	
349	2001年 メタルギアソリッド2 SONS OF LIBERTY	コナミ	未定／ACT	
350	2001年 Robocop	タイタスジャパン	未定／ACT	

●発売日未定のソフト

351	未定 AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
352	未定 AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
353	未定 AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
354	未定 ベストプレープロ野球(仮)	アスキー	未定／SLG	
355	未定 サイドワインダーMAX	アスミック・エース エンタテインメント	未定／STG	
356	未定 3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定／RCG	
357	未定 聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定／未定	
358	未定 新COOL BOARDERS(仮)	ウエップシステム	未定／SPG	
359	未定 ファイティング イリュージョン K－1グランプリ(仮)	エクシング・エンタテイメント	未定／SPG	
360	未定 峠のバトル(仮)	エクゼコ・デベロップメント	未定／RCG	
361	未定 エキゾチカ(仮)	エニックス	未定／A・RPG	
362	未定 スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定／RPG	
363	未定 バストアムーブ3(仮)	エニックス	未定／ETC	
364	未定 BBD2000(仮)	エニックス	未定／SLG	
365	未定 Fighting QTs(仮)	エニックス	未定／ETC	
366	未定 スノーボード・スーパークロス	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800／RCG	
367	未定 鄭問之三國誌(チェンウェンのさんごくし)	カプコン/ゲームアーツ	未定／SLG	
368	未定 バイオハザードシリーズ	カプコン	未定／A・AVG	
369	未定 マキシモ(仮)	カプコン	未定／ACT	
370	未定 クリスタルゾーン	カルチャーブレーン	¥6800／PZG	
371	未定 戦国麻雀「兵」	カルチャーブレーン	¥5800／TBL	
372	未定 ぬいぺッツカフェ	カルチャーブレーン	¥6800／SLG	
373	未定 玉繭物語2(仮)	元気	未定／RPG	
374	未定 ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定／S・RPG	
375	未定 キーボードマニア	コナミ	未定／ETC	
376	未定 Z. O. E　ZONE OF THE ENDERS(仮)	コナミ	未定／AVG	
377	未定 ドラムマニア2(仮)	コナミ	未定／ETC	
378	未定 ビートマニアII DX 3rd style(仮)	コナミ	未定／ETC	
379	未定 ワルプルギスの昼と夜(仮)	コナミ	未定／AVG	
380	未定 1on1 Government	ジョルダン	未定／SPG	
381	未定 劇空間プロ野球	スクウェア	¥6800／SPG	
382	未定 バウンサー	スクウェア	未定／ACT	
383	未定 全日本プロレス(仮)	スパイク	未定／SPG	
384	未定 WRC(仮)	スパイク	未定／RCG	
385	未定 WSC	スパイク	未定／RCG	
386	未定 ファイヤープロレスリング(仮)	スパイク	未定／SPG	
387	未定 ライディング スピリッツ	スパイク	未定／RCG	
388	未定 ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
389	未定 井出洋介の麻雀家族2(仮)	セタ	未定／TBL	
390	未定 パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／SPG	
391	未定 EXTERMINATION	SCE	未定／ACT	
392	未定 グランツーリスモ2000	SCE	¥5800予定／RCG	
393	未定 立体忍者活劇 天誅2(仮)	SME	未定／ACT	
394	未定 電車でGO！シリーズ最新作(仮)	タイトー	未定／SLG	
395	未定 EX億万長者ゲーム	タカラ	未定／TBL	
396	未定 EX人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
397	未定 EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定／TBL	
398	未定 レイクマスターズEX(仮)	ダズ	未定／SPG	
399	未定 Kunai(仮)	テクモ	未定／ACT	
400	未定 グラップラー刃牙(仮)	トミー	¥6800予定／FTG	
401	未定 日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	ナグザット	未定／TBL	
402	未定 BLOODY ROAR 3(仮)	ハドソン	未定／FTG	
403	未定 BOMBERMAN 2001(仮)	ハドソン	未定／ACT	
404	未定 機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	未定／未定	
405	未定 パイロットになろう！2(仮)	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定／SLG	
406	未定 F－1(仮)	ビデオシステム	未定／RCG	
407	未定 爆流2(仮)	フジミック	未定／SPG	
408	未定 最強 東大将棋3(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	
409	未定 東大将棋　四間飛車道場(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	
410	未定 ワールド・ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト	未定／SLG	
411	未定 ソウルサーフィン(仮)	童	未定／SPG	


マックユーザーのみんな、お待たせにょ！
あの大人気メールソフトに
待望のMac版登場！
NOW on SALE
※開発中の画面です。
3大特典付
特製マウスパッド
特製レターセット
切手型シール
メールを送受信することで調度品が増えて、でじこの部屋が豪華になっていきます。そのほかにもでじことジャンケン出来たりとお楽しみ機能がいっぱい！
CD-ROM2枚組
本体価格5800円
マックさんよろしくにょ〜
デ・ジ・キャラットメールソフト
でじこのこべや
DEJIKO NO KOBEYA
for Macintosh
Mac OS 8.1 以上対応
OS8.1J以上・Power PC搭載のマッキントッシュ・モニタ:640X480以上/3万2千色以上・必要な機能拡張:QuickTime ver.3.0以上(OS8.5以上に標準添付)/TextEncoding Converter(OS8.1以上に標準添付)・HDD:140M使用・インターネットが使用できる環境であること
注意 POPサーバおよびSMTPサーバ対応
詳しくはご契約されているプロバイダーにご確認下さい
DiGi Charat
デ・ジ・キャラット
昨年末TBS系「ワンダフル」内で放映されたアニメです!めくるめくでじこワールドに君もハマってみたら!?
全2巻絶賛発売中！
デ・ジ・キャラットvol.1
第1話〜第8話収録
初回封入特典：オリジナルトレカ5枚セット
映像特典：未放映エンディングテーマ・でじこのへや♥番外編・ゲーマーズTVCM集
V T:KIVA-476
DVD:KIBA-476
本体価格:各4700円
デ・ジ・キャラットvol.2
第9話〜最終話16話収録
初回封入特典：オリジナルトレカ4枚セット
映像特典：でじこのへや♥番外編続編・ゲーマーズTVCM集
V T:KIVA-477
DVD:KIBA-477
本体価格:各4700円
©BROCCOLI Illust/KOGE-DONBO
©ブロッコリー・TBS
最新情報はここでゲット！
ブロッコリーオフィシャルHP http://www.broccoli.co.jp/



電撃PlayStation Vol.148
平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年7月7日発行(隔週金曜日発行)第6巻第18号通巻144号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円 本体467円
T1124601070497

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24601-7/7